UCG

XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | STEAM

# 次世代 专辑 VOL.10

NEXT GEN SPECIAL

# 铁拳7

全新栏目

-蒸汽世代-

征服 | 猎天使魔女

典藏级精华攻略集合







超值赠送

“手柄时光”摇杆保护帽

（铁盒装10枚组，适用于所有主流手柄）



次世代 专辑 VOL.10 NEXT GEN SPECIAL

# CONTENTS

责任编辑：莫沃峰
封面设计：anubis

## 特别策划



## DLC 补完计划



## 跨界特攻



## 蒸汽世代





1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

文 谢珂 美编 NINA



ARKANE STUDIOS

# 在自由中沉浸

## 游戏行业能从Arkane Studios那儿学到什么

在和一个之前没有玩过 Arkane Studios 游戏的朋友聊到《冤罪杀机》时，他问我这是一款什么样的游戏，我未加思索道："它是个第一人称……"这时我停顿了，我意识到它并不像很多游戏一样，能够落到特定的范畴之中。举例来说，假如一个游戏我形容它为一款 Roguelite 游戏，那么你的脑中就会有了大致的一个概念：随机生成关卡，角色永久死亡等等；但是由于没有更多的形容，你也许就会不自觉地将它想象成目前市面上较为普遍的类 Rogue 游戏：上帝视角、双摇杆式控制等等。但是 Roguelite 作为包含特定元素的一套指导思想，显然有很多种被诠释的可能，有《Ziggurat》这样第一人称射击的 Roguelite，有《Darkest Dungeon》这样回合制策略的 Roguelite。所以单单将一个游戏归到一个类型里是会产生很多误解的。而相比之下更为有帮助的方式是把游戏用多个标签来形容，《冤罪杀机》是第一人称、蒸汽朋克、潜行暗杀的动作 RPG。那么如果我们把 Arkane Studios 的游戏像这样各个贴上其对应的形容标签，会发现它们彼此其实都不甚相同，但是玩过 Arkane Studios 游戏的玩家还是会说，他们的作品是那么的独特，以至于你一上手就知道 这是出自他们之手。Arkane Studios 作为一个起于法国，后又在美国发展壮大的游戏工作室，他们用一部接着一部挑战着传统游戏模式的作品向我们展示了游戏设计的发展空间不会因时代的进步而缩减。

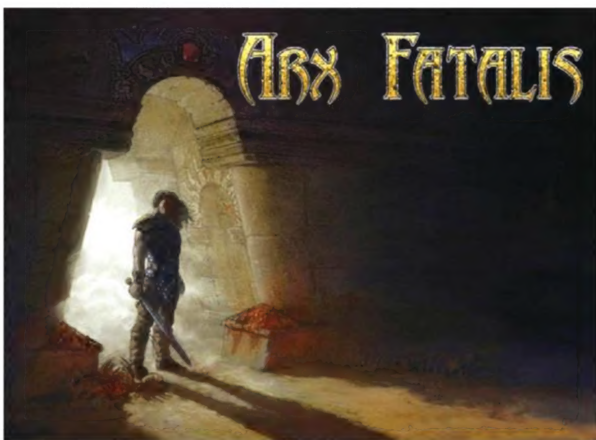
## 《Arx Fatalis》——叫好不叫座



Arkane Studios 的 创 始 人 Raphaël Colantonio 于九零年代在法国服兵役期间，作为粉丝参加了一个杂志主办的关于 Ultima 系列游戏的答题竞赛。竞赛的赢家将会得到参加测试《Ultima 8》的机会，Colantonio 的无心插柳得到了 EA 的注意，EA 联系他并给了他一个在法国分部为游戏做质量监控和本地化方面的工作，这些游戏中包括 Origin Systems 的《网络奇兵》( System Shock )。后来他发现在 PS 上市之后 EA 慢慢地开始对体育游戏有了更大的兴趣，而另一方面避开了像 Origin Systems 这样非体育类游戏的发行。Colantonio 于是离开了 EA，在 Infogrames 工作了一段时间后，于 1999 年组建了 Arkane Studios，通过他叔父的资助，他希望创作一部以继承 1992 年的《地下创世纪 冥河深渊》( Ultima Underworld: The Stygian Abyss ）的续集作品，虽然取得了原制作团队成员 Paul Neurath 的支持，但是 IP 所有者 EA 表示除非 Arkane 满足他们提出的一些要求构想才允许进行开发。Colantonio 拒绝了 EA 的条件并将新作品命名为 Arx Fatalis ( 拉丁文意译 "致命堡垒"，中文或译作《地城英雄志》)，之后他在游戏的发行上遇到了困难，由于制作末期的预算拮据，Arkane Studios 只能找了一家小发行商，结果没过一个月发行商就破产了，

幸好后来找到了 JoWooD Productions，最终游戏于 2002 年上市。虽然游戏在销售上遭遇了失败，但是在当时受到了一片好评，借此 Arkane Studios 算是在游戏界打出了名号。

在《Arx Fatalis》的奇幻世界中，由于恒星的衰败，本在地表生活的人类和其他种族都被迫到地下四通八达的洞穴进行避难。主角从监牢中醒来，越狱后慢慢发现自己的使命即是打败并封印觉醒了的毁灭之神。游戏倡导玩家自己开发属于自己的游戏风格，升级的道德技能点数可以自由地在武器、法术、装甲和潜行方面进行分配。有着简单的物品制作与附魔系统，甚至有可以把生肉扔在炉子上烧熟这样的革命性烹饪元素。主线任务之外玩家还可以接到支线任务，而这些支线任务的完成结果也会影响最后的结局。游戏没有对话选择，任务中的抉择完全由玩家执行的动作来决定。而且任务中玩家可以选择一路砍杀或是潜行而过。游戏中另一个亮点是施法系统，要想成功地放出法术，玩家需要用鼠标画出对应的符文。这套系统在 Xbox 上被简化成对应的方向键组合。《Arx Fatalis》总体上获得了不错的评价，游戏评分汇总网站 GameRankings 为游戏的 PC 版打了 80% 的分数。在另外两部 RPG 大作《上古卷轴 3 晨风》和《无冬之夜》之后发售，相比之下《Arx Fatalis》的开放性不如《晨风》，但是还是赢得了地下城创世纪的粉丝们的青睐。GameSpot 的编辑 Greg Kasavin 给出了积极的评价："《Arx Fatalis》很有趣而且画面也不错，如果喜欢《神偷》、《网络奇兵 2》和《杀出重围》，那么你很可能会喜欢《Arx Fatalis》"，游戏角色的配音相比之下质量有些参差不齐。IGN 的 Dan Adams："主角的配音听上去冷淡而漠然，但是其实很符合角色的设定，而其他的一些角色的配音相比之下就有些俗套。"



▲《Arx Fatalis》封面艺术。

# 《魔法门之黑暗弥赛亚》
## ——第一人称非射击的异军

《Arx Fatalis》的成功让 Arkane Studios 得到了和 Valve 合作在他们的 Source 引擎上开发新作品的机会。Colantonio 本想接着制作《Arx Fatalis 2》，但是前作商业上的失败导致他很难找到出版商愿意收他们的续作。时来运转，育碧这时找到 Arkane 工作室希望他们能为"《魔法门》系列"做一个和《Arx Fatalis》相似的 RPG 游戏。2003 年育碧以 130 万美元从破产了的 3DO 公司收购了"《魔法门》系列"的 IP，并发布了回合制策略游戏《魔法门之英雄无敌 V》；还有交由 Capybara Games 制作的任天堂 DS 上的结合策略战棋与三消元素的《魔法门 英雄交锋》，该游戏后来陆续移植到了其他主机、PC 和移动端。可见育碧是在用《魔法门》的金字招牌突破传统的核心向策略 RPG，从而打造一个大家庭。

《黑暗弥赛亚》的背景设定均为原创，只是使用了"魔法门"的世界构架。游戏讲述了主角 Sareth 作为法师学徒展开的发现自己身世之谜与世界末日预言的冒险。比起同类型的游戏，本作中出现的各类敌人普遍比较难杀，但是玩家通过自己选择的技能套路有很多可能性，可以选择最直观的近战流，积攒肾上腺素以发动慢镜头效果的斩首一击；或是提升潜行技能，使用匕首从背后一捅致命；或是用弓箭远程狙击。游戏的地图中存在着丰富的可以帮助你消灭敌人的环境物件，说到这就不得不提到《魔法门之黑暗弥赛亚》中最有趣的一个按键——脚踢。在刀剑纵横，火球乱飞的动作 RPG 领域，把毫无察觉的守卫一脚踹下悬崖这样一件简单的概念，你却往往在众多其他作品中无法实现。充分利用物理系统，主角不仅可以用脚踢开阻碍前进的挡板，还可以用在敌人身上，本来举着武器招架的他们会向后一个踉跄，这就为你提供了展开攻击的时机。如果他们身后是悬崖或是有着铁刺的墙壁，效果都是致命的。有的情况下还可以踢断起支撑作用的柱子，让滚落的木桶将敌人解决。这些可以利用的环境要素可以说在游戏中是无处不在，需要考验的只是你的想象力。游戏的脚踢物理和其明快的动作战斗系统十分相得益彰，记得我第一次接触《黑暗弥赛亚》这个游戏是看的一段剪辑视频，配着一首嘻哈的背景乐，画面中看到主角一脚将一个兽人从二楼踹下一楼，然后自己随着他纵身一跃，同时按住蓄力攻击将刀举过头顶，落地时照着刚落地的兽人猛力一劈。另一幕，主角往峭壁栈道上施放冰霜魔法，看着兽人们走上去后人仰马翻一个个滑落深渊。还有一段有两个卫兵站在城墙上，主角举起一个木桶扔了过去，被砸到的卫兵身体向后飞去，直接撞上了另一卫兵，两人纷纷掉下城墙。我当时产生的惟一印象就是这个游戏太有趣了，感觉它有着与其画面所呈现的时代不匹配的丰富战斗机制。至今其实也有人坚定地相信《魔法门之黑暗弥赛亚》的战斗系统是业界同类型中最棒的。


▲《黑暗弥赛亚》夸张的物理效果让整个游戏流程乐不停。

# 向美国发展



2006与2007年间，Arkane Studios和Valve集团在进行“《半条命》系列”的一款名叫《Return to Ravenholm》游戏的合作开发，但是由于种种原因这个项目最终被取消。除此之外，在《魔法门之黑暗弥赛亚》完成之后，Arkane开始策划一部革新式的第一人称射击游戏，名叫《The Crossing》，这款在Source引擎上制作的作品一定程度上将模糊单人战役与多人对战的分隔线。

►《The Crossing》

打个比方，就像《黑暗之魂》中玩家在自己的战役游戏中会遭到其他玩家的入侵，同时也有另外的玩家会进到你的世界里帮你抵御入侵。被入侵的玩家能力比起外来的玩家能力都强一些，这就让本来的单人战役变成了一场不对称的多人对战。游戏的1500万美元预算再次让找到一个不给出很多创作限制的发行商成为了难题。就当Colantonio找到了一个比较满意的发行商时，EA联系了他，希望他们能参与和大导演Steven Spielberg合作开发的一款游戏《LMNO》。由于EA的这个提案相比起来更加丰厚且稳定，Colantonio决定放弃《The Crossing》的开发并专注于《LMNO》。但是两年之后，EA取消了《LMNO》项目。导致此后的一段时间Arkane Studios退居幕后做起了一些游戏的开发辅助工作，这其中包括《COD战火世界》的多人对战部分，和《生化奇兵2》的动画与艺术设计。采访中，Colantonio被问到他们从《Arx Fatalis》中获得了什么经验，他说：“我们知道了对于游戏存在的BUG在不同地域或人群中的耐受性是不同的；特别在北美市场，BUG是很难被接受的。我们发现自己觉得会很成功的游戏并不一定在市场上会取得认可，即便《Arx Fatalis》有着对它很忠实、讨论得很热烈的玩家群体，但是从销售数字上来看，和一个《GTA》游戏相比一点儿也不行。差别就在于《GTA》的粉丝们都很安静，他们只是买来以后默默地享受罢了。”同时他也强调了《Arx Fatalis》对工作室的重要性，“它是我们需要向玩家们和媒体的必要表达，告诉他们这是我们想要做的游戏类型，这是我们能够给你的体验。同时我们也获得了很多和发行商还有其他开发团队合作的经验。”

在这段时间Arkane开始着手在得克萨斯州首府奥斯汀开设分部。在访谈中Colantonio也表示了作为设在法国独立游戏开发公司的艰难，“无论在哪儿作为独立开发组都很艰难，特别是在法国，近十年里在游戏界没有什么作为，仅有很少的几款好游戏。于是我们被打上这样不好的标签，而且经济的整体状况不景气，再加上我们距离游戏界的活动中心很远，很多事情很难办。”“有很多我热爱的游戏都是从奥斯汀延伸出来的，Origion做的《Ultima》，Ion Storm做的《杀出重围》，我当时第一次到奥斯汀时就发出了这样的感叹：如果我们要扩展新的工作室，一定要来这里。”至《黑暗弥赛亚》完成后，Arkane在法国有45名员工，在美国大概10名左右，多数的工作还是在法国完成的。“大部分的关卡设计和AI行为设计都是在法国完成的，不仅仅是角色和材质的制作；游戏的整体组装在法国已经完成，在奥斯汀的工作是和玩家体验相关的，做一些相应的结构调整。”当谈到两个国家的不同之处时，Colantonio说：“在法国，人们求职时会更在意工作的稳定性，更多的人倾向于找一个终身到退休的工作。比起来，美国更像一个丛林，人们在不停地互相竞争，总是想跳槽到更好的岗位上去。所以其实我们失去了很多潜在的人才，有些人找到我们，希望我们能给他一个当下的工作，但是我们当时没有活儿可以给他，他也许立马就去了另一个公司。游戏行业和市场在那里是如此的繁荣，虽然你有很多人才可以选择，但是也很容易做一些错误的决定。这都是我要去考虑的新问题。”



# 《冤罪杀机》系列






▲《冤罪杀机》蒸汽朋克与瘟疫奠定了基调。

在 Gamasutra 的访谈中，Colantonio 说起了 Arkane 的与众不同之处："每个工作室都会有自己的特点，我们最独特之处就是无所畏惧，每次都是孤注一掷，我们会去迎接看起来最疯狂的挑战，当然也是在资金允许的情况下。《黑暗弥赛亚》是一部第一人称动作游戏，当时没人相信这行得通，但是它真的成功了。接下来的一部作品也将是很疯狂的突破，当然我们也会面临许多挑战。"他所说的这部作品正是《冤罪杀机》(英文名《Dishonored》，又译作《耻辱》或《羞辱》)。时值 Arkane 在奥斯汀发展分部，Colantonio 和同样是 Ultima 系列忠实粉丝的 Harvey Smith 两人开始畅想一同制作一个新游戏，Harvey Smith 之前在 Orgin Systems 参与制作了《网络奇兵》(System Shock)和《Ultima VIII》，后来还在 Ion Storm 合作主创了《杀出重围》(Deus Ex)和续作《杀出重围 隐形战争》(Deus Ex: Invisible War)。2008 年 Harvey Smith 以合伙人身分正式加入 Arkane Studios。2010 年 Bethesda Softworks 的母公司 ZeniMax Media 收购了 Arkane Studios，据 Colantonio 透露，Bethesda 的副总裁 Todd Vaughn 在看了 Arkane 在《Arx Fatalis》和其续作上的工作成果后是很感兴趣的，只是反应不够快没能在 Arkane 决定开发《冤罪杀机》之前表达对《Arx Fatalis》续作的承接意愿。在《冤罪杀机》公布之后，Vaughn 告诉 Arkane 他们有意作为发行商承接一部第一人称沉浸式游戏，而 Arkane 是他们惟一的选择。Colantonio 也认为 Bethesda 是Arkane的最佳选择，因为他们的看家作品"《上古卷轴》系列"和自己的《Arx Fatalis》可谓异曲同工。

《冤罪杀机》在制作初期被设定在中世纪的日本，但是由于这个设定会带来市场推广上的困难再加上制作组中没有人对日本文化十分了解，在初期的制作中这个设定被替换成了 1666 年火灾后的伦敦。在之后的游戏设计中陆续加入了探照灯和电击门等不符合时代的元素，Arkane 决定使用一个虚构的城市 Dunwall 作为背景设定。即便如此我们也可以在游戏中看到 17 世纪被鼠疫蹂躏的伦敦和爱丁堡的影子。"我们在设计这类游戏时，总是想方设法构建起游戏世界中的紧张气氛，这就让空荡的街道与奚落的广场有据可依。然后我们又有了加入老鼠群的元素，这包括主角可以通灵为老鼠，还可以控制鼠群清理你留下的敌人尸体。这些刚好和背景设定完美的对接在了一起。"



▲《冤罪杀机》中的城市Dunwall。



▶《冤罪杀机》可谓定下了Arkane角色设定的基调。

游戏中亮点除了沉浸感很强的环境设计之外，强大而丰富的异能为玩家提供了丰富的游玩方式，开发者们事先就考虑到了玩家在游戏中用到的各种结合多种技能的可能性，并在关卡中提供了对应的设计，比如说有些高墙需要玩家结合跳跃和瞬移才能攀上，单独的跳跃或是单独的瞬移是无法上去的。许多技能在制作过程中经过了不断更改，比如"时空扭曲"这个技能，在初期设计时，曾有着如果在时间停滞时碰到的敌人会被解除停滞的设定。还有"附身"这个技能起初是让主角远程控制对方而不是最终出现在游戏里那样进入对方的视角。在平衡主角异能和游戏难度上制作组还是下了很大的功夫。Colantonio 说："我们希望给予玩家很强大的技能，让他们觉得自己很牛逼，但是同时我们不想让游戏感觉太简单。"每一个异能都有一定的持续时间也有法力消耗，越是强大的异能消耗就越多，让玩家在一定时间内能够使用的次数相对较少。要想学习新的异能需要消耗符文，这些符文在每个地图上只有那么几个，有些符文很容易发现，另外一些则藏得很深，给玩家提供了不小的挑战。

当谈到游戏中可以随时储存的设定时，Harvey Smith 表示："那种过几分钟一个储存点的方法在我们这个游戏里完全就不适合，因为在我们的游戏里玩家会希望随时有回去重新试一下的机会：OK，这里有五个敌人，我要先用鼠群这样，然后朝那里扔一个手雷，然后再附身这个人然后这样做，啊噢！这样不行。让我回去换个方法重来一下。当你试了好几遍最后成功了之后那种感觉特别棒。就像炼金术一样。"游戏中的潜行系统最初是基于"《神偷》系列"，利用光与影来决定敌人发现你的可能性。都是后来 Arkane 觉得这个设定有些不现实，因为有时候敌人就站在你面前，然而你在阴影里他就是发现不了。为了给喜好潜行的玩家们着想，游戏中次要的 NPC 都有很长的环境对话，让他们能够在漫漫的蹲伏之路上有些八卦可以听。相反主线任务中重要角色的话就很少，为了让玩家能够第一时间刺杀目标而不必害怕错过一些对话内容。



▲万众瞩目的续作女主角Emily。

《冤罪杀机》还引入了"混沌"系统的概念，每过一关，玩家在此关卡中杀死的敌人和平民的数量都被记下，还有各个任务玩家做出的抉择，这些都有对应的混沌指数，最后通关以后通过计算玩家积攒的混沌指数会产生不同的结局。制作团队的一员 Joe Houston 透露，他们在测试游戏的时候对一位测试者说如果你不杀有些 NPC，他们会给你的任务提供更多的可能性。但是在测试中这位玩家还是二话不说把化妆舞会上所有人无差别地给咔嚓了。这一点让工作室的大家看在眼里急在心里。制作组不得已只好提前放出了游戏结局中的一个场景，并表示如果玩家在游戏中滥杀无辜，主角的盟友 Samuel 会最终背叛他，告诉敌人主角的位置。Harvey Smith 就这点发表了他的看法："所有人就想着在游戏里能有人告诉自己你有多棒，不管你做了什么。如果你把所有人都杀了——女仆、老人还有乞丐，你还是很棒，给你发个奖章，你是个英雄……我们觉着这简直太荒谬了。这并不是我们的价值观……我们是想要玩家能在游戏中表现自我，但是我们也要让游戏中的世界对你的行为作出恰当的反应。"游戏中还有一个特殊道具——机械心脏。它的主要用途是帮助玩家寻找世界中的道具：符文与骸骨护符。同时它也会给玩家提供所处环境的一些背景叙述，对着不同的物件或者 NPC 使用心脏，它都会告诉你有关他们的一些"秘密"。在设计初期，心脏只是一个识别刺杀目标的道具，随着新点子的加入，机械心脏开始变得越来越活灵活现，有着自己的性格和想法。比起让 NPC 们之间的闲聊来叙述背景信息，通过机械心脏之口说出这个方法更加自然而不做作。制作组曾专门组织游历欧洲，为游戏开发做调研。当被问到为什么要这样时，Harvey 说："那帮家伙就是想去伦敦和爱丁堡拍一堆建筑和人脸的照片。由此来掌握那种特别地道的英国人长什么样和他们的行为举止，当然也不能搞得太刻板，他们到各种工地上拍了一些那里的工人硬汉的照片，这就是为什么你在游戏里看到的那些守卫长得都气呼呼的样子。"《冤罪杀机》发售后获得了多数好评，GameRankings 的评分汇总有着 90.57% 的高分。游戏在给玩家以不同方式



▲《冤罪杀机2》人物设定1。



▲《冤罪杀机2》双主角设定。

自由地完成任务上与由其带来的耐玩性受到了好评。同样赢得关注的是各种令人印象深刻的超能力。但在剧情上评论出现了分化，批评意见认为虽然每一章的剧情单独看都很不错，但是总体的 剧情过于曲折再加上匆匆收尾的结局与游戏其他方面的优秀表现不甚相符。有评论也对游戏中 AI 的表现给予批评，说有时大老远就能被敌人发现而有时站在跟前都没事，这种不稳定的表现会让许多选择潜行流的玩家经常陷入战斗，而他们发展的角色在这方面并不精通。总的来说，《冤罪杀机》在众多方面的优异表现和突破传统的创新让它在 2012 年的游戏界叱诧风云，不仅在首发的几周中取得了丰厚的销量，还赢得了很多游戏媒体颁发的“年度游戏”称号，2013 年十月更是发行了包含所有 DLC 内容的年度游戏版。随着第 8 代游戏主机的到来，Arkane 为了获得次世代游戏开发所需要的更多人力资源，在 2014 年进行了扩展招募。《冤罪杀机》的续作在前作发售之后就开始了开发，并于 2015 年的 E3 展会上正式公布，此时的 Arkane Studios 开始了两线作战。法国里昂工作室负责《冤罪杀机 2》，奥斯汀工作室负责 2017 年发售的《掠食》。

前作的制作并没有计划游戏还会有后续的发展，但是 DLC 内容让制作组有了开发续作的想法，续作中的反派正是 DLC“布莱格摩尔的女巫”中出现的 Delilah，起初制作组设想让长大了的 Emily 担任主角，Corvo 作为可选的另一个主角是后期加上的。游戏使用 Arkane 自主研发的 Void 引擎，而不是前作使用的虚幻 3 引擎。场景的设定被确定为从一代的城市 Dunwall 开始，并由剧情带着玩家来到全新城市的“南部明珠”Karnaca。创作这个新的城市花费了制作组大约一年的时间，Arkane 决定城市的概念设定应该是从游戏中的 政治文化背景推导出来，而不是基于外部的事物，Arkane 聘请了工业设计师和建筑师作为顾问加入 Karnaca 的设计，并在很多城市布局的设计上从建筑学的角度进行考虑，例如城市的发展是如何被季风所影响等等。场景设计的参照图片来自一些南欧国家，如希腊、意大利和西班牙。设计团队希望让 Karnaca 有那种令人信服的踏实感。避免出现所谓的“Deus Ex 效应”,即在“《杀出重围》系列”中常出现的通风管道被关卡设计师们放置在各种随意而不切实际的地方。

2015 年的 E3 大展上，游戏主角 Emily 的公布让人们眼前一亮。GameSpot 和英国卫报都给予了积极的评价，认为在女主角稀缺的游戏界 Emily 的出现如一股清风。凭借其强势的形象,《冤罪杀机 2》在展会上赢得了众多“最佳”称号。在游戏发售之后，虽然存在一些优化上表现不佳的问题，这些问题在随后的补丁中得到了一定程度上的修复，游戏整体上获得了好评。

# 《掠食》



今年 5 月份发售的《掠食》同样来自 Arkane Studios。可能是受到近些年来业界一些游戏过度宣传事件的影响，Bethesda 在《掠食》的前期宣传上表现得有些保守，导致许多玩家直至游戏发售之前都不清楚这到底是款什么样的游戏。《掠食》得到了广泛好评，尤其是它在 CryEngine 上出色的优化让其在很多中低配 PC 上也能流畅的运行。但是有些玩家在几个小时的游戏之后发现自己的存档因为 BUG 而损坏，这其中就包括 IGN 负责评测《掠食》的行政主编 Dan Stapleton。为此 Stapleton 给力《掠食》的 PC 版一个 4.0 的“不佳”评分，并声明 :“ 游戏的支线，环境故事细节，游戏背景等等都非常不错。但是这些问题影响了这一切。他现在没有办法就这么推荐玩家们像他一样冒着会出各种问题的风险在 PC 上体验本作。”这样因为一个严重 BUG 给出的差评引起了舆论热议。Arkane 于是赶紧做出了修复 BUG 的补丁，问题随之解决，IGN 也将《掠食》的 4.0 改成了和主机版一致的 8.0。

Harvey Smith 在采访时说 :“这简直就像圣诞节一样，那么多我喜欢的开发者在汇聚一堂设计一个我喜欢的游戏，这简直就是为我设计的游戏。这是我个人的年度游戏，当然，我是偏心的。”《掠食》可谓是 Arkane 奥斯汀分部的处女作，之前仅在《冤罪杀机》中作为辅助角色的他们这一次独立完成作品的惊艳表现，真的是让我们非常期待他们下一部作品。不过目前去揣测他们未来的计划为时尚早，Arkane 还处在对新品《掠食》的收集反馈与润色和修复 BUG 的工作之中。

# 结语



当被问到他们对现今第一人称射击游戏的发展趋势做何感想时，Colantonio 说 :“说到底我们很希望游戏存在多样性。对我来说最糟糕的事情就是所有游戏都去模仿一款特别卖座的游戏。其实游戏开发上还有特别大的创作空间等待着我们去探索。这就是我们所看重的。”Arkane Studios 所走的这条沉浸式 RPG 之路和对给予玩家自由表现的倡导，再加上逐渐形成的独特艺术设计风格，让他们成为了业界可识别度很高的创作团队。他们也算是参与到了游戏流程从以线性为主进化到树状分叉的大潮流上。从工作室近期几部作品来看，对他们接下来的作品有所期待是有充分的理由的。相信玩过 Arkane 作品的玩家都会暗暗地希望我们能有越来越多的游戏开发者能够像他们一样，不把自己放在既成的框框里，并且注重考虑玩家在游戏中的行为表现，给玩家一个丰富而有机的游戏世界，而不是一个让人感觉生硬的程序表。



▲《掠食》艺术设定。

文 80后写稿佬 编 三日月 美编 雷普利



# BioWare的“仙女座事故”



亦舒笔下有一本科幻题材小说名为《天秤座事故》讲述了穿越时间隧道寻找自我的故事；而近来也有一部讲述在时空中流浪并寻找人类未来的游戏作品引发了热议，它的经历化用亦舒作品的名字颇为恰当——“仙女座事故”。

《质量效应 仙女座》毫无疑问是今年年初话题性最强的3A级大作之一。近日外媒经过多个信息源证实，在经历了《质量效应 仙女座》的马失前蹄后，“《质量效应》系列”遭到EA的雪藏。其开发者BioWare蒙特利尔工作室将慢慢转型为一家支持性的工作室；部分BioWare蒙特利尔工作室的员工被转移到了同在蒙特利尔的EA Motive工作室，辅助《星球大战 战场前线2》的开发。而这也成为了成立超过20年的BioWare和发售刚好10周年的“《质量效应》系列”的最新注脚。

## BioWare的起源——在《质量效应》之前，他们都做了些什么

埃德蒙顿，“仅仅”是加拿大第五大城市，人口不足百万，如果放在中国的市级人口数量中对比，则要排到300名开外，比经历了地震灾害的阿坝州自治区还少一点。



埃德蒙顿

贵为“加拿大石油之都”的埃德蒙顿，其经济多样性排在全加拿大第二，但历来都是以石油工业、快速消费品和零售产业闻名，游戏设计之类新兴产业的崛起还需要一点特殊的契机。

加拿大阿尔伯塔大学，这座坐落于加拿大阿尔伯塔省会城市埃德蒙顿的研究型大学，曾经走出过诺贝尔物理学奖得主李查德·泰勒和第16任加拿大总理查尔斯·约瑟夫·克拉克。但因为一个美丽的意外，新的产业在传统研究项目外萌芽。

三个“不务正业”的医学院学生雷·穆兹卡（Ray Muzyka）、格雷格·扎斯其克（Greg Zeschuk）和奥古斯汀·叶（Augustine Yip），在别的学生在课余时间拼命研究医典病例和临床实习的时候，他们将制作电子软件当做了课余的另一个努力方向，而玩电子游戏也成为了他们放松的方式。



# 雷·穆兹卡（Ray Muzyka，图左）和格雷格·扎斯其克（Greg Zeschuk，图右）

最初，穆兹卡和扎斯其克先是为学院编写了一些医学教育软件，随后奥古斯汀·叶也加入其中，他们的兴趣范围也扩展到制作一些小游戏。

这样的日子维持了一些年头，他们顺利成为了救死扶伤的医生。医生的工作固然收入可观也能让人感到无比充实，但是几位穿梭于病床之间的医生偶尔打开自己制作的软件。方才发现，自己最喜欢的还是制作游戏。当他们的想法取得共识以后，他们决定向另一个领域进军。意想不到的是，他们竟然成功地在医学界找到投资人，并且募集到 10 万美元，支持他们制作了第一款游戏，而他们所建立的游戏企业，就是 BioWare。医生出身、投身软件行业，"Bio"（生物）和 "Ware"（制品）就这样名副其实地结合在一起。

BioWare 的第一款游戏是《超钢战神》（《Shattered Steel》），一款类似于《机甲战士》（《MechWarrior》，简称 MW，Microsoft 在上世纪 90 年代发行）的机械射击类游戏。在《超钢战神》中 BioWare 制作了一个在当时看来相当出色的 3D 引擎，远方的山体和近处的地貌都能平滑地移动，而且开发者甚至加入了战术性元素，玩家可以借助地形变化优势对成群敌人造成特殊的伤害。



▲《超钢战神》游戏画面

他们给 10 个发行商发去 Demo，令人欣喜的是竟然有 7 位厂商给予了积极的回应。其中，来自美国加州厂商 Interplay 的报价最具诚意，BioWare 以未来的分红交换到了现实持续开发的资金，更重要的是他们通过 Interplay 获得了不少业界资源。

由前 BioWare 员工建立、位于卡尔加里的开发商 Pyrotek Game Studios 和 BioWare 签订合作协议，相互协助之下 BioWare 快速适应了真正的游戏人生活。BioWare 后来聘请了 Pyrotek 的一些资深开发者成为全职员工。

《超钢战神》的表现虽然大大地出乎 BioWare 创始人的预期，舆论也认为作为一个小型工作室能够做到这样的游戏效果和成绩，虽然算不上大红大紫，但已经相当不错。但其实 BioWare 对游戏内容只是开发了一半。

Interplay 对于《超钢战神》的表现感到满意，而且 Interplay 在 1997 年发售的《辐射》以及协助发行的《MDK》都收获颇丰，这让他们有充足的实力支援 BioWare 继续开发《超钢战神》的续作。

不过 BioWare 交出的企划案却让他们吃了一惊，计划案里面完全没有一点《超钢战神》的元素。热爱桌面 RPG 游戏的 BioWare 迫不及待地想要开发大型的 RPG 游戏，尽管他们从未涉足过这个领域。

BioWare 的创始人们向投资者展示了一款探索性开发的游戏 Demo，名为《战场 无限》（Battleground：Infinity），Interplay 的高层看过后，并没有强硬要求 BioWare 回归《超钢战神》的制作，反而提出建议，将 BioWare 新制作的引擎和 Interplay 成功收购而来"龙与地下城"（Dungeons & Dragons，简称 "D&D"）的 IP 相结合。于是，《博德之门》就此诞生。interplay 将协助开发的工作交给了内部专门制作 RPG 的部门——黑岛工作室。BioWare 与黑岛，从此结下了不解之缘。在之后数年中，他们联手制作了《博德之门》的资料片和续作。

《博德之门》基于《高级龙与地下城 (AD&D) 第 2 版规则》制作，使用其中最负盛名的"被遗忘的国度(Forgotten Realms)"战役模组，《战场 无限》的引擎则成为了另一块重要基石。

尽管制作团队的 60 个人里没有一个有相关游戏的开发经验，但正如穆兹卡说的那样，团队对"艺术的激情与热爱"，和在开发过程中培养出的"合作设计精神"使之克服困难；在开发过程中，《博德之门》因为其多人实时战斗系统改变了"《龙与地下城》系列"在电脑游戏方面的一些规则，因而遭到不少将此奉为圭臬的硬核玩家的质疑甚至嘲弄。不过，BioWare 证明了这种更为现代化的游戏方式更适合大众，尤其是当《暗黑破坏神》的先行面世，与后来的《博德之门》交相辉映，让这种玩法深入民心。

《博德之门》销量突破 200 万份，与《暗黑破坏神》不相伯仲，再加上"《辐射》系列"等知名 IP 发光发热，开启了西方 RPG 市场的盛世。这也让在行内声威渐浓的 BioWare 三位创始人来到了人生交叉点。在医生和游戏制作人之间，有人留守，也有人离开。奥古斯汀·叶在这时放弃了自己的游戏开发商之路，继续穿起白袍为病人服务。而穆兹卡和扎斯其克则彻底地离开了医学行业。

BioWare 的探索并未停步，在《博德之门》发售之前的两个月，Interplay 宣布将"《MDK》系列"的新作交由 BioWare 开发，又引发了一场争议。

舆论认为 BioWare 毕竟只是一个成立了三数年的工作室，尚未有代表性的作品面世，蓄力开拓的《博德之门》正在处于最后攻坚阶段，而接手开发的又是从未尝试过的领域。

当 1999 年 7 月，IGN 找到扎斯其克进行采访的时候，当时的 BioWare 已经《博德之门》而名声大噪。再次谈起之前的质疑，扎斯其克信心满满地透露成功的秘诀：

"在《博德之门》之前，许多人都不知道我们曾经做过游戏，而《MDK2》的开发正是有《超钢战神》的团队加上部分《博德之门》的开发人员组成，尽管他们没有经验，但他们同样是在没有经验的情况下依旧开发出(像《博德之门》)伟大的游戏，我认为 BioWare 一直取得成功的基础是我们喜欢新的挑战，我们也

非常利于尝试新的流派和开发平台。我们的经验在于理解什么是一个好的游戏，然后找到并激励一群熟练之人来将之实现。”

由于不是自家研发的作品，BioWare 原本只是萧规曹随地在《MDK》轻松幽默元素的基础上加添新的故事内容，但是偶然机会下，interplay 的制作人吉姆·布恩（Jim Boone）提出，“为什么不把新作中颇具特色的两个 NPC 变成可操控的角色呢？”这让扎斯其克和制作团队醍醐灌顶，于是长着六条腿的 max 和以制造组合物品为武器的 Dr.Hawkins 博士的加入，大大丰富了玩家的战斗方式，使得游戏获得了不亚于前作的成功。




▲《MDK》的人设称得上是过目难忘，即便放到现在时髦值也非常的高。

此后不久，BioWare 与黑岛工作室合作发售的《博德之门 II》同样取得成功，BioWare 开始又一次双线作战。而这一次的两款游戏将产生深远的影响。

尽管“《博德之门》系列”被不少玩家认为已经在“《龙与地下城》系列”的作品中登堂入室，但许多行家认为其依旧没有抓住其中的精髓，那就是多人在线游戏。BioWare 也希望能够做出一款可供多个玩家同时游玩的游戏，这便是《无冬之夜》的起源。

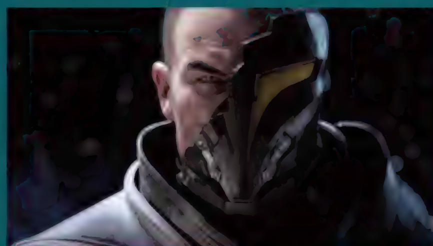
《无冬之夜》同样是在被“遗忘的国度”模组下运行，使用了“龙与地下城”的第三版本规则。讲述了“北方之珠”无冬城在瘟疫的肆虐之下发生的种种故事。玩家可以通过游戏自带的编辑器创造自己的世界，设置自己的故事。游戏大多数行动的结果，如攻击是否命中或者造成多少伤害，都是由掷骰子随机确定。

在多人联网游戏方面，游戏可以根据硬件和网络配置，最高支持 96 人同时在线游戏，玩家可以通过多人游戏模式等待系统进行配对游戏，游戏还提供了 DM 客户端，允许玩家化身地牢大师，引导其他玩家完成故事甚至控制游戏内容布置。而更进一步的自定义内容是玩家可以利用编辑器制作自己的世界，时至今日，仍有不少玩家乐于此道。

在《无冬之夜》发售后，interplay 因为财政困难，不得已将部分的“龙与地下城”版权出售给雅达利，BioWare 随后也将自己的部分版权出售给雅达利。几位前黑岛工作室的员工组建的新开发商黑曜石工作室接手了开发，BioWare 只是提供技术支援。

不过这并没有影响《无冬之夜》继续开发，在 2003 年到 2006 年间，《无冬之夜》共计发售了 8 个 DLC，极大地延续了游戏的生命力和影响力。此外，BioWare 设计团队为游戏打造的“极光引擎”在后来同样得到了广泛的使用，其中包括了 CD Projekt RED 的《巫师》，不过第一个享用这一引擎成果的是 BioWare 双线作战之下的另一款游戏——《星球大战 旧共和国武士》。

2000 年，BioWare 宣布他们正在与卢卡斯影业合作，为 PC 和次世代主机创建一个有关“星球大战”的 RPG 游戏，《星球大战 旧共和国武士》的故事线被推到了《星球大战》六部曲时间的 4000 年前的旧共和国时期，讲述了绝地武士和西斯对抗的故事。这是卢卡斯影业给出的建议，这样的设定可以让 BioWare 无需顾忌电影内容设定的限制，有更大的自由度可供发挥。BioWare 的开发者们深以为然，并且在此基础之上延伸出一系列续作和衍生游戏



▲《星球大战 旧共和国武士》”系列在E3 2015时还公布了最新作，当然，后来的故事大家也是知道了。E3 2017过去了，本作依然还是个饼。

游戏的引擎是基于极光引擎修改而成的奥德赛引擎，使画面细节大幅提升。同时，游戏使用了带有即时性的半回合制战斗系统，玩家可以在任意时刻暂停游戏，安排攻击顺序和攻击方式，然后和对手展开回合对拼。这使游戏进行比传统回合制 RPG 更为流畅，也使之成为了 BioWare 又一代表性作品系列。

在 BioWare 的最初十年，涉足了多个游戏领域，从最初的 TPS，到后来引领西方 RPG 风潮；从机甲科技到西方魔幻再到星球大战大战，不得不佩服的是，BioWare 的创意总是源源不断。

受到中国武术电影的启发，他们又创作了以东方元素为背景的游戏——《翡翠帝国》。游戏讲述了玩家扮演的主角拯救师傅并找寻真相的故事。尽管剧情有些俗套，但游戏出色地将各门各派的武术与气功法术共冶一炉并按独特的力量、敏捷、速度来加以区分，同时采用了实时制的战斗模式与 BioWare 的 RPG 剧情元素结合，使得游戏内容丰富多彩。不过游戏的流程过短和战斗系统相对简单还是影响了游戏的评价。

尽管《翡翠帝国》未能取得预期的效果，但并未重创 BioWare。随着两款新 IP 的诞生，BioWare 的第二个十年依旧精彩纷呈。

## “《质量效应》三部曲”的诞生

从“《无冬之夜》系列”改换门庭的事件中我们不难看出，BioWare 尽管在开发上赢得了不错的口碑，但是在资本大鳄面前依旧难以保存完全自主。这让后面的故事产生了更多的可能。

2004 年，前 EA 副总裁兼首席运营官在离开 EA，并与 U2 乐队主唱博诺、私募股权投资公司银湖以及一众硅谷投资者创立了私募基金 Elevation Partners。该公司专注于多媒体娱乐事业的商务开拓。这家公司在短短几年间做了大量的投资，最重要的一笔投资是以 4 亿美元的资金收购并促成 BioWare 和前动视员工建立的开发商 Pandemic Studios 的合并。

当 EA 发出呼唤，里奇蒂洛并没有拒绝的理由。作为回归的伴手礼，里奇蒂洛将 Elevation Partners 连同其控股的 BioWare 和 Pandemic Studios 一并出售。

EA 以六亿两千万美元收购其母公司 Elevation Partners，同时额外向 Elevation Partners 的特定员工提供价值两亿五百万美元的股票作为额外补偿，共耗资八亿两千五百万美元。里奇蒂洛接替已经在任十六年的 EA CEO 拉里·普罗布斯特，成为 EA 新的掌舵人，而 BioWare，则成为了里奇蒂洛实现自己宏伟愿景的重要棋子。

不破不立，EA 请回里奇蒂洛自然不是让他

坐享其成，巨大的挑战正在等着这位新任CEO：游戏的质量下降，利润下滑，大量的收购导致开支的增幅超过收入增长，在互联网大潮之下还没有向数字化的准备；另一方面，EA因为收购知名的工作室并透支他们所创造的IP，在尾大不掉的情况下只能最大限度榨取所有价值之后将之弃之敝履，遭到玩家的厌恶。两者形成恶性循环。正所谓“病去如抽丝”，EA如何转营数字领域我们暂且按下不表，他们对于旧IP口碑难再的解决方法，除了花大价钱收购新的企业，还需要自家制造出新的IP，而BioWare，便是EA倚重的原创力量。

在《翡翠帝国》发售前几个月，BioWare就取得了虚幻3引擎的授权，这个引擎系列在动作射击游戏领域取得的成就有目共睹，当时就有传言说BioWare将要将RPG和射击游戏结合起来。

新IP的开发在《星球大战 旧共和国武士》结束之后没多久就开始筹划，是面向热爱“星球大战”类科幻作品的粉丝的一部作品，《质量效应》正是基于此而进行构筑。

由于制作团队拥有不错的Xbox开发的经验，因此BioWare决定以更为出色的X360作为主要开发平台。《星球大战 旧共和国武士》的监制凯西·哈德森顺理成章担任新作的监制。



## 凯西·哈德森

曾是BioWare的重要一员，但在2014年离职，并在2015年加入了微软。

哈德森带领主创团队用了六到八个月的时间来构思规划新作的元素，打造一个波澜壮阔的宇宙世界。而从一开始，他们就准备打造一个“三部曲”式的作品，利用良好的技术基础缩短其未来续集的开发周期。在四年左右的开发周期中，他们为数码化演员的动作捕捉、太空探索中的细节和小队战斗等主要元素做了大量的设计，这导致《质量效应》成为了到当时为止，BioWare历史上规模最为庞大的项目。

哈德森将《星球大战 旧共和国武士》的模式加以演化，成为一款保有RPG游戏战斗策略定制的第三人称射击游戏，得益于微软主机平台的独占，科技巨头为其提供了很多元素进行参考，经过多番失败和尝试，终于形成了更为简单和直观的操作界面，在TPS和RPG之间取得了平衡。

“创造电影一样的效果”同时给予玩家“BioWare一贯的RPG游戏体验”是哈德森对于游戏设计锁定下的目标。开发团队比起任何一部作品都更努力做到RPG游戏的视角，却并没有像传统RPG那样为主角的思想言行全然固化，制作者希望制作一个相对“空白”的主角，让玩家去选择自己将要成为的“那个人”。作为宇宙维和组织“Spectre”的精英成员，可由玩家选定职业的主角“薛帕德”为了对抗毁灭银河系高等文明的种族，维护宇宙的安宁，带领队员展开星际冒险。在各种星球与文明间穿梭，他的一言一行，都有可能对宇宙的安宁产生影响。



玩家与游戏角色交互时，游戏具有广泛的对话选项，开发者创建了相应的对话框，以帮助玩家知道哪些回答将会表达相应情绪，演员们通过动态捕捉生动地表达动作和情感产生的影响，这一点在日后BioWare的许多作品中都有所体现。

为了使故事能有一个更好的背景和演绎，在担任《星球大战 旧共和国武士》高级作家的德鲁·卡皮斯欣（Drew Karpyshyn）带领下，剧作家团队用了超过三年的时间去构想各种星球和撰写相应的剧情。

每一个星球都由专门作家来编写，在创作过程中大家互相检讨和批评对方工作，卡皮斯欣认为这种既独立又相互合作的工作方式有助于风格各不相同的星球能够在游戏中得以共存。而比之更大的挑战是设计各种对话路径及其产生相应结果。游戏单词数量超过40万，口语对话超过2万行。

“这相当于20部电影或者4到5部小说（的内容）”卡皮斯欣这样总结剧作团队三年来的劳动成果。

优质的剧情和战斗体验使《质量效应》取得了巨大的成功，开售三周就已经取得了超过百万份的销量，销量的快速增长一直延续2008年的夏天，最后交出X360和PC平台共计超过350万份的销量，成功跻身畅销游戏行列。

和当年interplay期待《超钢战神》续作，却等来了《博德之门》相似，当人们期待“《质量效应》三部曲”的第二部降临时，BioWare却在2008年7月等来了另一部风格完全不同的新IP——《龙之世纪 起源》。该游戏定于2009年11月，也就是《质量效应2》发售前一年发售。

难以想象BioWare能在短短两年的时间内又能够推出一款完全不同的3A级别大作。但其实早在2004年，也就是《质量效应》开发之初，《龙之世纪 起源》就被公布，舆论认为其是《博德之门》和《无冬之夜》的精神续作。时移世易，这两款作品都被EA开拓新领域的“他山之石”。《龙之世纪 起源》所取得的成就暂且按下不表，但游戏开发动用了超过180人的团队，这或多或少影响了《质量效应2》的开发进度。

幸好，里奇蒂洛对曾经的手下还是相当关照。在他的蓝图下，拥有诸多IP并且极具创造力的BioWare被里奇蒂洛被当成是改变EA的股肱之臣。

无论是EA还是BioWare，对于MMORPG乃至社交游戏都有着执念和愿景。在上世纪90年代，EA在收购Origin之后，便让其在经典IP“《创世纪》系列”的基础上开发出《网络创世纪》，该游戏首次提出了“MMORPG”的概念，并成为这类型的始祖之一。此后MMORPG行业高速发展，《魔兽世界》的大行其道更是让EA眼红不已，EA希望BioWare也能为其打造一款大幅盈利的MMORPG游戏，成为了BioWare扩张的契机。

EA将几家工作室进行合并，改组成的BioWare，由BioWare的合作创始人兼总经理穆兹卡领导。坐落于得克萨斯州奥斯丁的工作室，由游戏行业的老手戈登·瓦尔顿和理查德·沃格尔共同带领，他们主要负责MMORPG《星球大战 旧共和国》的开发。随后在2009年3月2日，BioWare在魁北克省蒙特利尔设立了一个新的工作室来协助开发已有的项目。同年，坐落于弗吉尼亚州费尔法克斯的Mythic Entertainment被收购，成为了EA RPG/MMO Group的一员，并在2010年初被命名为BioWare Mythic。

在三座新纳入BioWare旗下的工作室中，BioWare蒙特利尔工作室正是为了辅助《质量效




应 2》开发而建立的助手工作室。这种情况在北美开发商中十分常见。随着游戏的体量越来越大，开发规模也越来越恐怖，如果说进入上世纪 90 年代，一个人制作一款主流电子游戏的时代已经过去，那么进入 21 世纪，扎根于某地区的单一工作室已经很难单独开发出 3A 级作品。于是邻近地区工作室乃至全球性协同开发逐渐成为常态。

至于蒙特利尔为何得到这么多开发商的青睐，这源于一直谋求独立的魁北克省政府与加拿大政府之间的角力，后者为了安抚魁北克人使出怀柔手段，蒙特利尔每招收一名新的设计行业员工，加拿大政府都会给出相应的补助。最初只是针对法国游戏巨头育碧的招徕手段，随后有不少开发商慕名而来，“工业之都”蒙特利尔因而受惠，大量吸纳优秀的厂商，升级转型为“设计之都”。事实上，EA 早就已经在蒙特利尔布局，他们在 2004 年建立了 EA 蒙特利尔工作室，2007 年又从中分离出 EA 移动蒙特利尔工作室，EA 寒霜引擎工作室也坐落于此，此外，EA 旗下的 Visceral Games 也在此建立了自己的分部。

BioWare 蒙特利尔工作室由 30 个人组成，其中的一半人员来自 BioWare 埃德蒙顿的《质量效应》开发团队，另一半人则是从蒙特利尔招募，在 2008 到 2012 年全球经济衰退导致游戏预算不得不有所削减的前提下，这既确保了新工作室能够快速接轨，又能将利益最大化。

无巧不成书，在 BioWare 蒙特利尔工作室成立后不久，H1N1 便开始在北美肆虐，BioWare 同样遭受打击，部分员工感染病毒，导致开发工期延后了不少。多得蒙特利尔工作室的互相扶持，这才取得了哈德森口中“按时，按预算，超越质量目标”的成功。

谁也没有想到，时间仅仅过去数年，这个充满“合作设计精神”的团队就已经沧海桑田。

无论如何，《质量效应 2》还是继承了前作的成功步伐。由于早早订立了三部曲的目标，因此《质量效应 2》的开发颇有针对性。

针对上一作存在有待改进的地方，制作团队率先做出了优化，精简和琢磨射击系统被摆在了第一位，团队花了大约三个月的时间来摸索和调整。游戏的战斗紧张感得到了提升。“很难想象他们可以在《质量效应 3》中做得更好”这样的评价可以说是对其最好的嘉奖。

此后才结合是 RPG 元素的优化，“创造一个经历多于游戏的体验”是他们的目标。在此之上，他们更加注重支线剧情的打造，并且将各种招纳队员的内容更为故事化地呈现，对话路径的数量进一步增加。游戏同时也优化了战略系统设计，玩家无须频繁中断游戏来设置战略，使 RPG 元素在不被过度简化的情况下更容易地被玩家使用。

至于前作被玩家诟病的“存档系统”，BioWare 也进行了相应的调整，使游戏获得更进一步的成功。游戏在当年获得了多个媒体颁发的大奖，将整个“《质量效应》系列”提升到新的高度。

经过“《质量效应》系列”两作的成功，将 EA 和 BioWare 的命运紧紧联系在一起。2011 年到 2012 年，BioWare 接连重拳出击，先后发售了三款重磅级作品，间接地影响着 EA 的命运。

先是在 3 月初推出了《龙之世纪 II》，成为该系列评价中最为复杂的一作。称赞的自然是各种花式吹捧，批评的声音更多地集中于作品的人设方面较诸前作几乎毫无进步。而销量更是这些批评之声的最好反映，《龙之世纪 II》全平台 257 万份的销量仅比前作单单在 X360 上就取得 256 万份销量高出微乎其微的一点，而在两大主机平台上各自销量下滑超过 50% 的情况更是令人怀疑 EA 是不是又要把一个 IP 毁了。

而这不过是灾难的开始，在 2011 年 11 月初的时候，EA 的股价还迎来一段小阳春，但是随后就陷入了雪崩式的下滑，短短大半年时间下滑了超过 40%，这成为了里奇蒂洛在 2013 年因为任内股价下跌 60% 以上而引咎辞职的导火索。

恰巧，这个节点与《星球大战 旧共和国》上线运营几近重合。这也成为了包括《华尔街日报》等媒体清算里奇蒂洛任期内功过时最重要的攻讦对象。EA 和 BioWare 原本是打算和《魔兽世界》一样为《星球大战 旧共和国》打造订阅模式付费的游戏模式，以此为游戏带来持续性的收益。但因为运营情况不理想，最终游戏被迫改为免费游戏，收入也远低于预期，这让 EA 和 BioWare 的处境十分尴尬。

在这个情况下《质量效应 3》的登场，无疑是 EA 的其中一根救命稻草。作为三部曲作品的最后一作，借助前两作打下的良好基础，制作团队不需要将游戏的操作系统和游戏画面都能够技术问题进行大幅度的修改调整。吸取了“《质量效应》系列”以及《龙之世纪 II》的失误，哈德森决定将更多时间去雕琢游戏的剧情内容。

哈德森和本作的剧情主创马克·沃尔特斯坐下来进行了一场长时间的头脑风暴，最后形成了一份三四页密密麻麻的文件，写满了新作中所有的主要情节，然后再分发给各作家写手进行各层次的创作。最后经过多次的调整和多次修改结局，最终形成了多元开放的结局：在人类乃至整个银河系文明存亡的关头，薛帕德或者说是玩家将决定这些文明将会以何种方式存在，生存或是死亡，存在或毁灭，是一个重要的问题。

然而，这样的结局还是遭到了部分玩家的非议，甚至有粉丝向美国联邦贸易委员会（FTC）申请维权，理由是 BioWare 并未兑现他们在访谈中做出的承诺；同样引起许多玩家的不满的还有 EA 在发售日就宣布发售 DLC《From Ashes》，被玩家认为是出售“不完整”的游戏，甚至后来传出“DLC 其实已经包括在游戏本体光盘中，PC 玩家只需要几行代码就可以解锁 DLC 中的队友”这样的新闻，更是让玩家认为 EA 圈钱无所不用其极。

因此，尽管《质量效应 3》获得了众多媒体满分或近乎满分的评价，全平台销量突破 500 万份并创下历史新高，EA 还是在 2012 年和 2013 年两度被评为“全美最差公司”，“《质量效应》三部曲”至此结束，但依旧无法实现里奇蒂洛“改变 EA”的构想。




◀ 虽然行动以及性格多由玩家决定，但薛帕德的塑造相当成功，至今仍有很多玩家觉得续作要想在创造一个超越薛帕德的主角并不是一件容易的事。

# 《质量效应 仙女座》——一次不算成功的创新

经历了 2011 到 2012 年的大起大落，尽管收入依然喜人、EA 也没有公开责难，但是对于两位一手将 BioWare 带向成功的创始人来说，还是有巨大的挫败感和压力向他们袭来。

2012 年 9 月 18 日，扎斯其克和穆兹卡在一同宣布在游戏业界退休。

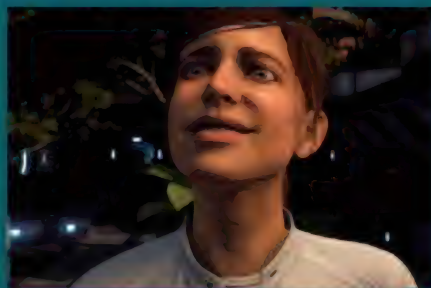
"我到了人生的意外境地，我对 BioWare、对游戏乃至对创意的挑战失去了热情"，扎斯其克在告别的长文中这样说道，或许能从表面上解释他们离开的原因。至于为何要选择一同离开，其中受到何种事件刺激催化，就只有他们才知晓了。

两位创始人的同时离开使得 BioWare 群龙无首，但作为母公司的 EA 已经无暇顾及，事因他们也正处于换帅的风波之中。2013 年上半年，里奇蒂洛引咎辞职，EA 花了近半年的时间才找到了接替者，直到 9 月 17 日才由选定 EA Sports 的执行副总裁安德鲁·威尔逊（Andrew Wilson）成为 EA 新的领导者。在新总裁几乎尘埃落定的时候，EA 才正式任命 BioWare 奥斯汀分部的负责人马修·布隆伯格（Matthew Bromberg）为 BioWare 的新领导。这距离两位创始人的离开近一年的时间。

BioWare 就此开始了他们的新征程，许多已成惯例的东西都呈现了新的转机。

2013 年 5 月，在收购并重组了卢卡斯影业之后，"星球大战"这个 IP 的新拥有者迪士尼宣布将继续由 EA 进行开发。之后没过多久，新 IP《质量效应 仙女座》就被公布。和之前 BioWare 同时开发多部作品的工作方式相似，同年 11 月，BioWare 宣称埃德蒙顿工作室努力开拓新 IP，其中一个新 IP《颂歌》（Anthem）刚在 E3 2017 上公布，而另一个名为"Shadow Realms"的原创 IP 则是在 2015 年被宣布放弃。

当 BioWare 埃德蒙顿工作室忙于开发新 IP 的时候，一直在旁甘当陪衬的蒙特利尔工作室终于迎来了出头天，他们成为了《质量效应 仙女座》主要开发团队，奥斯汀工作室则成为了新的协力工作室。整个开发团队超过 200 人。



▲相比人物脸型这种表面问题，《质量效应 仙女座》不温不火的剧情才是本作的最大缺点

BioWare 希望这将是个新的开始。在《质量效应 3》完结之后，创作团队便再次集结，为系列的新作做准备，马克·沃特斯被提升新的总监，原总监哈德森被擢升为执行制作人。

变化的可不止是开发现场的领导者，BioWare 想要在三部曲之后带来一点新鲜的东西。他们并没有按照"三部曲"的节奏来规划新作，这使得游戏更加自由。因此第一个决定便是弃用系列一路以来的主角"斜坡"（"薛帕德"在国内玩家中的谐音昵称）。而随之而来的是捆绑在薛帕德指挥官身上的评价系统也被放弃。制作团队听取了"质量效应三部曲"和《龙之世纪 Ⅱ》的批评声音，决定将游戏变更成开放世界模式，强调探索的重要性的同时令每一颗星球都显得相当有趣，避免玩家执行乏味的任务。游戏的剧情也从之前的对抗收割者转变成为了寻找人类新家园而向仙女座进发和探索。

为了得到更好的画面效果，他们采用了 EA DICE 开发的寒霜 3 引擎，这意味着 BioWare 必须重新构建游戏里的绝大多数元素。得益于新主机和新引擎，《质量效应 仙女座》的画面达到了"历史以来的新高度"（沃特斯自语）。由于无法继承前作的系统，制作团队也趁机打造了更为开放的战斗系统，玩家需要在战斗中保持动态，带来新的游戏体验。

也许是期待越高失望越大吧，汇集了诸多"创新元素"并被玩家和 EA 寄予厚望的《质量效应 仙女座》并没有得到一致认可，尽管依旧得到不少玩家积极的评价，事实上游戏也有相当多的优点。但是各大媒体都纷纷给出了无法重现前作辉煌的评价，平均评分 70 分左右的水平对于一款筹备和开发五年的 3A 级大作来说绝不是一个令人欢喜的结果。受此拖累，游戏的销量也远远不能达到 EA 的预期。EA 原本预测游戏首周销量将会达到 300 万份，但首周 103 万份的销量仅完成了 EA 目标的三分之一，相对乏味的人设、较严重的动画问题、推动情节发展的关键决断较少以及相关的问题都是阻碍了游戏评价和销量进一步上涨的因素。

BioWare 承认了自己的失误，EA 也迅速祭出了自己一贯的手段："《质量效应》系列"遭到雪藏，开发团队被迫拆解。对于 BioWare 蒙特利尔工作室来说，从开发领导者变回协力支持工作室，不过是重新回到熟悉的位置，已经算是相当幸运。

这已经不是 BioWare 旗下的工作室第一次进行大动作的调整。早在 2012 到 2014 年间，EA 因为业绩的大滑坡而接连出手，连续关停多家工作室，BioWare Mythic 也在这次大潮中被迫关停。成为 EA 长长的"受害者"名单中的一员。

## 番外：EA工作室血泪史

"《质量效应》系列"被传遭到雪藏、BioWare 蒙特利尔工作室遭到降格固然令人惋惜，但对于游戏年资稍微长一点的玩家来说，早已经是见怪不怪。

因为自 1991 年 EA 转变经营策略开始，许多因为创作出知名 IP 而被 EA 出巨资收购的厂商，都逃不过被榨干剩余价值然后关张的厄运。

可以说，EA 的发展史就是 IP 和工作室强制关停的血泪史：

Origin 作为 EA 早期最重要的收购之一，由于《网络创世纪》广受欢迎，这使得 EA 决心让 Origin 彻底成为一个网络游戏开发商。但当《创世纪 9》惨遭滑铁卢的时候，EA 干脆取消了 Origin 所有正在进行的项目，包括《网络创世纪 2》和《哈利·波特 Online》。Origin 苦苦支撑了数年后终于被关闭，如今的"Origin"仅仅作为 EA 的线上发布平台的名称，让人依稀记住 MMORPG 鼻祖之一的曾经辉煌。

"当有人提供一个可以投入 400 万美元进行开发并且花费 1000 万美元进行市场推广的游戏开发环境，我想已经无需更多比较。……EA 表现了足够的诚意，这与其说是收购倒不如说是



合并，我们可以安心地发行自己的作品了……”这是著名的牛蛙工作室“灵魂人物”彼得·莫利纽克斯（Peter Molyneux）在接受采访时说的赞美之词。但是他在EA旗下仅仅呆了两年，便在《地下城守护者》发售后没多久离开了EA，失去了灵魂的牛蛙再也无法交出极具创意的新IP，最终黯然消失在游戏业界。

在FACEBOOK游戏兴起的时期，热爱社交游戏EA以2.5亿美元加2500万股票购入这时期年收入一度达7500万美元的社交游戏开发商“Playfish”，但是随着移动大潮的兴起，FACEBOOK游戏迅速消减，EA也随即将之关闭以节省开支。

由于《模拟城市5》和《模拟人生4》的失败，Maxis最后的根据地爱莫利维尔工作室在2015年被迫关闭。尽管EA宣称把开发项目合并到红杉海岸、盐湖城、赫尔辛基以及墨尔本的工作室之中，即使爱莫利维尔工作室关闭也不会影响《模拟城市》、《模拟人生》等系列新作的开发，这些IP将何去何从仍是个未知数。

以上列举的被毁掉的工作室仅仅是冰山一角，至于“毁”在EA手上的经典IP更是多不胜数。光是2010后就有数款赫赫有名的IP被冷藏，除了之前提到《质量效应 仙女座》和“《模拟》系列”，还有两款重要IP：由于《荣誉勋章 战士》的商业失败，EA关闭了两度更名的Danger Close（也就是之前的EA洛杉矶工作室），曾经显赫一时的“《荣誉勋章》系列”也遭到无限期的雪藏；同样前途未卜还有曾经的篮球游戏界霸主“《NBA LIVE》系列”，由于在和竞争对手“《NBA 2K》系列”的对抗中完全落于下风，EA不得不雪藏了整个系列，重启之后情况依旧未能得到改善，系列最新作《NBA LIVE 18》在缺席一段长时间后回归玩家视野。但在此期间为了不至于版权旁落，EA在冷藏“《NBA LIVE》系列”的同时，还不得不向NBA联盟缴纳高昂的版权费。

购买这些工作室和IP所花费的大量资金和最终不欢而散的结果，在里奇蒂洛下台清算以及EA被三次评为“全美最差”的过程中被多次选取引用成为了例证。

在《质量效应 仙女座》的不成功以及BioWare蒙特利尔工作室被拆解的事件中，还引出了一个我们很少谈到的问题，那就是内部斗争。

一封来自自称前BioWare蒙特利尔工作室内部员工的评论引起了包括IGN在内的多家外媒转载，当中披露多个可能直接导致《质量效应 仙女座》失败的细节：1. 埃德蒙顿总部和蒙特利尔工作室之间关系破裂，拉帮结派严重；2. 蒙特利尔工作室在《质量效应 仙女座》开发的5年间损失了13名精英骨干，涉及创意设计、美工、音效、编程、资深组长等职位；3. 内部压迫严重，上层通过绩效和穿小鞋等手段的打压和报复的情况经常发生……

尽管我们无法证实其真伪，但是从BioWare公开的人事变动中可以看出些端倪。

2014年5月，堪称“《质量效应》系列”灵魂的凯西·哈德森宣布离开BioWare，半年后成为了微软某工作室的创意总监。其后，克里斯·怀恩和克里斯·施勒夫两位为《质量效应 仙女座》重要的主创人员在2015年和2016年相继离职，这对于一个要再现系列辉煌的团队来说并不正常。

2016年，EA宣布组建EA Worldwide Studios，该公司由BioWare Studios，EA Mobile和Maxis组成，由DICE联合创始人帕特里克·索德伦德（Patrick Soderlund）领导，曾经拥有绝对开发自由的BioWare被置于更深层次的监管之下，在今天看来，这个举动除了业务发展需要外，还有更深层次的意味。

说到内耗，对于家大业大的EA旗下工作室来说早已不是第一回，最为著名的是2003年，西木工作室的“权力斗争”。

说到西木（Westwood），相信许多国内玩家都不会感到陌生，当年风靡各大网吧的“《红色警戒》系列”便是其得意之作。

EA在1998年将西木从维珍互动手中买到手，西木推出了《红色警戒2 尤里的复仇》，将该系列推向巅峰。

后来，加上一些新收购的小型开发室，组成了“西木太平洋”，西木的两位负责人巴雷特·斯佩里（Brett Sperry）和路易斯·卡斯特（(Louis Castle）得到“荣升”，位处拉斯维加斯的西木工作室本部也拥有高度的自主开发权，看上去十分美好。不过现实却并非如此。

问题的萌发，源于EA将西木太平洋设在距离西木本部拉斯维加斯三百公里的尔湾，在网络会议还不算发达的年代，两位管理者不得不扮演“空中飞人”。这种模式吃力不讨好，西木的两位负责人对EA的做法直言不满，而太平洋分部的从主管马克·斯卡格斯对于这种空降管理产生了强烈的抵触。适逢“《命令与征服》系列”在新世纪遇到了《星际争霸》和《帝国时代》等RTS游戏发起强烈冲击，而西木本部的几部作品——无论是3D RTS游戏《帝王 沙丘之战》、转型FPS之作《命令与征服 叛逆者》或是在家用机上发布的《海盗 黑卡传奇》——都未能满足玩家和EA的期望，太平洋分部制作的《NOX》却是异军突起，获得了不错的口碑，双方微妙的平衡被打破，EA的政策也开始向胜利方倾斜。

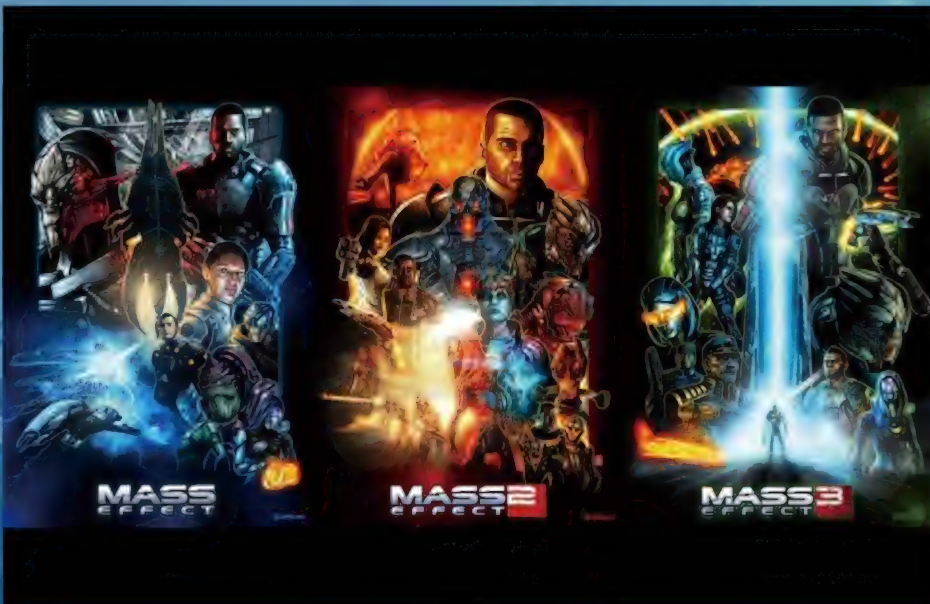
2002年，EA宣布将西木太平洋改组为EA太平洋公司，EA和西木开发的3D即时战略游戏引擎“Sage”也被归入EA太平洋公司，在此之前，许多项目都已经将重心转移到太平洋分部。曾经风光一时的西木到头来发现自己竟成了孤家寡人，随后EA再次进行分化，将卡斯特调往新成立的EALA分部，而斯佩恩则被迫“退休”，大多数西木工作室成员因为不满EA的手段而离开，西木工作室也在这场“政治斗争”中成为了牺牲品。

如果那位匿名人士所言属实，十多年后的今天，BioWare埃德蒙顿总部和蒙特利尔工作室之间正在重复着这一段历史。西木最终被EA全线关闭，BioWare会重复这样的道路吗?

## 结语

尽管《质量效应 仙女座》的成绩不算理想，使整个系列遭到雪藏，但BioWare的创新力和“《质量效应》系列”的口碑有目共睹。只是按照EA的惯性，再见已不知是何年何月。我们唯有期待“《质量效应》系列”重启之日早些到来，或期待BioWare的新IP能给我们新的惊喜吧。

但对此笔者有个大胆的想法：假如新的IP依旧遭遇“事故”，那等待BioWare又将是怎样的命运呢?



# 现实里的《逃生2》——琼斯镇惨案始末

"如果我们不能平和地活，就让我们平和地死。"

——吉姆·琼斯（Jim Jones）

2013年9月4日，著名游戏工作室Red Barrels的处女作——《逃生》（Outlast）开始正式对外发售。该作凭着独特的游戏设定、出色的音效设计以及引人入胜的剧情，获得了广大主机玩家的好评。此外，包括IGN、Gamespot、Edge在内的一些知名游戏评分机构，也都给与了本作不错的评分，新兴工作室Red Barrels也藉此而一炮走红。在本作正片及DLC《逃生 告密者》（Outlast：Whistleblower）发售之后，玩家们显然是意犹未尽，都在纷纷等待续作的到来。终于，在2015年10月28日，Red Barrels在其官方Facebook上发布了《逃生2》（Outlast II）的相关消息及首支宣传视频。经过一次跳票后，新作终于在2017年4月25日与玩家们见面了。与前作中出现的巨山（Mount Massive）精神病院所不同的是，《逃生2》的背景故事并非虚构，而是取材自真实历史事件——琼斯镇惨案。

文 黑色维京 编 三日月 美编 雷普利




▲《逃生2》在延续了前作恐怖、紧张的精髓同时，也融入了很多被玩家们所称道的改进。

1978年11月18日，邪教组织"人民圣殿教"（The Peoples Temple）的909名信徒们，在教主吉姆·琼斯的胁迫下，于位于南美洲圭亚那丛林中的聚居地集体服毒自杀。这场惨绝人寰的惨案，成为2001年"911"恐怖袭击事件前，美国人民最惨重的一次损失。现在就让笔者为大家讲解一下，隐藏在南美丛林中的罪恶，以及人民圣殿教的兴衰史。



►吉姆·琼斯本人的照片，正是这个貌不惊人的男子，成为了后来琼斯镇惨案的始作俑者。

## 创教伊始

1931年，吉姆·琼斯出生在美国印第安纳州的一个贫困社区里。根据他自己的叙述，他的童年生活是相当悲惨且无趣的。无论从哪个角度来看，琼斯的家庭都远谈不上是圆满的：他的父亲嗜酒如命，终日无所事事，而养家糊口的重任就自然落在了琼斯的母亲身上。缺少来自父母的关怀，使得他自幼便养成了怪异的性格。根据他幼年时期的玩伴回忆，琼斯在很小的时候就痴迷于宗教和死亡，而且他还曾杀害过不少小动物，并为它们举行葬礼。除此之外，琼斯的其他时间都大多用来四处游历，在他后来成为教主时的一次演讲中，曾骄傲的指出正是自己当年的这些所

见所闻，才使得他遇见了很多社会问题。1949 年，琼斯成功考取印第安纳大学，但他在校的表现可谓是极不理想，据说他在经过了十年断断续续的学习后才成功获得学士学位。在此期间，琼斯对于宗教的狂热并没有消退，他加入了五旬节教会（Pentecostal Church），并且喜欢上了这里的一切事物。一定程度上可以说，这段宗教经历对琼斯后续创立人民圣殿教有着极为深远的影响。在参加了几次教会活动后，琼斯立志要成为一名牧师，并且还要创办一个属于自己的宗教团体。一方面，他开始有计划地学习有关宗教的一切理论以及仪式，并且不断提高自己的演讲水平；另一方面，他还通过筹集资金和贩卖动物来为自己的新教堂积极筹款。终于，在 1953 年，他的"国民公共教堂"开始正式对外开放，而这也正是人民圣殿教的前身。年轻时的琼斯致力于追求公平自由，且非常同情黑人遭受的种种不公平对待。所以在教堂成立之初，他就高调地宣布国民公共教堂欢迎一切肤色的人种。虽然此时距离美国废除黑奴制已过去大约 80 多年之久，但是社会各阶层仍对有色人种抱有各种各样的偏见，可以说琼斯的举动是相当无畏且可贵的。然而在一段时间后，琼斯就落入了和阿蒂克斯·芬奇（Atticus Finch，美国著名作家哈珀·李的长篇小说《杀死一只知更鸟》的主角，阿蒂克斯因帮助一名无辜的黑人做辩护而成为小镇的公敌）一样的窘境中，他经常会受到各式各样的恐吓与威胁。而更令琼斯所难以接受的是，一些居住在白人社区的极端分子甚至会公然到教堂中寻衅滋事。在家乡小镇所经历的种种挫折，都越发使得他心灰意冷。琼斯开始逐渐认识到，在这样一个闭塞的小镇内很难实现自己的梦想。倘若想要有一番大作为，就必须前往一个思想更为先进的城市。最终，他选择了加利福尼亚州北部的尤凯亚。

1965 年，琼斯携带着家人，连同其他的数十名追随者，踏上了前往加利福尼亚州的旅途。很快，一行人就抵达了目的地红木峡谷。作为组织的领导人，琼斯将人们进行细致的分工，让他们从事不同的生产劳动。经过一段时间后，住房、种植园、小型牧场等必要的基础设施都相继宣告竣工。也正是在这一时期内，琼斯将自己的教派正式更名为人民圣殿教。目前，追随他的信徒只有 141 人，而这自然远远低于他的预期目标。琼斯深知，倘若想要壮大教会的规模，就必须在全国范围内加强宣传力度。于是，他使用积蓄购置了数辆大巴士，并在每年夏天带领着信徒们展开跨国之旅。几乎每到一处，琼斯就会到当地的集会场所发表演讲，来吸引大众的眼光。

而事实也证明，他本人确实拥有极为出色的口才。琼斯通常会在演讲中尖锐地指出政府对于诸多社会问题的忽视，继而告诉大众他本人对于这些问题的看法，最后他会向人们宣传人民圣殿教在红木峡谷中的集聚地。遭遇不平等对待的黑人，渴望建立一个公平社会的大学生，以及其他社会弱势群体都被此所吸引。人民圣殿教几乎在很短的时间内，就完成了由一个人数仅为 100 多人的小团体，到拥有数千名信徒的大转变。事态的发展看似非常美好，然而一段时间后，这些



▲吉姆·琼斯正在发表公共演说，他的口才及其富有煽动性，演讲的内容也常常针砭时弊。

人民圣殿教的新成员就发现，自己在红木峡谷聚居地中的生活并不完全像吉姆·琼斯本人所承诺的那样。首先，教会拥有很多苛捐杂税，这导致很多人不得不外出寻找一份全职工作才可以支付得起这笔费用；其次，他们还必须按时完成琼斯委派的各项任务，所以信徒们通常很难得到充分的休息时间。虽然大部分的人们都这些教规颇有微词，但是琼斯本人却往往对这些话语充耳不闻，并自始至终都在坚持自己的一贯做法。

虽然此时的人民圣殿教已颇具规模，但是吉姆·琼斯仍对此感到不满足。为了能够吸引更多的人参与到其中，他想到了利用"神迹治愈"的方式来增加自己及教会的知名度。通常，琼斯会在教会开放日或布道时，安排几名假装自己身患各种疾病的信徒。在活动期间，他会通过"施展神迹"来将他们"治愈"（例如让行动不便的老人重新站起来，或是让视力不佳的人恢复正常视力），而这也确实为他本人"增色"不少。




▲吉姆·琼斯的众多信徒之一，她手中写有"I Believe in Jim Jones"的标语，道出了人民圣殿教初期很多追随者们的心声。

除此之外，琼斯本人还想继续扩大人民圣殿教的社会地位，他利用手中的资源，设立了免费饭堂、日间托儿所、老年人诊所等其他社会服务。一时间，美国社会各界都对人民圣殿教和吉姆·琼斯本人赞誉有加，教会的规模也因此得以不断的发展壮大。

与人民圣殿教的崛起所大相径庭的是，教会信徒们的生活开始变得愈发糟糕。除了要应付近乎无尽的教款并忍受超负荷工作外，他们的个人财产和隐私也都随时会有被侵犯的风险。根据教会中的一些女性成员的回忆，琼斯曾经多次要求她们与自己发生性行为。令人惊讶的是，其中的一些男性成员也供述自己曾遭遇过同样的情形（有确凿证据指出琼斯本人极有可能是一个双性恋者，他曾经甚至在教会布道时公然的向人们宣称自己与男性发生过性行为）。同时，吉姆·琼斯还十分重视信徒们对自己的忠诚度。为了测试他们，他想出了很多方法，其中最为臭名昭著的非"饮料测试"莫属。在一次庆祝新年前夜的活动中，琼斯命令信徒在教堂中央放置了一大桶饮料，随后他要求在场的 120 人轮流上前饮用。当人们放下手中的杯子时，琼斯向信徒们宣称他们刚才喝的饮料是掺有剧毒的，而他们都将命不久矣。就在与会人员陷入一片慌乱时，琼斯才站出来向人们澄清事实：刚才的饮料完全无毒，这只是对他们的一个考验。这只是一个小小的开端，人民圣殿教的成员们很快就发现吉姆·琼斯似乎是迷恋上了这种测试手段。几乎每隔一段时间，他们就会被组织起来进行这种"集体自杀"演习。虽然人们都对琼斯的这一做法大惑不解，但是却没有任何一个人提出异议。出乎这些人意料的是，眼前的这种看似极度荒谬的考验，为后来发生的惨案埋下了祸根。

1974 年，人民圣殿教的规模达到了顶峰，这引起了美国政界的高度关注。有时，政客们为了能够为自己的选举或在任期间造势，他们通常会邀请琼斯本人来参加各种政治活动，这其中甚至包括当时的副总统竞选人沃尔特·蒙代尔（Walter Mondale）。70 年代的美国正处在一个极为动荡的时期，政治暗杀活动屡见不鲜：马丁·路德·金 (Martin Luther King，美国著名黑人运动领袖）、马尔科姆·埃克斯（Malcolm X，美国著名黑人运动领袖，影响力仅次于马丁·路德·金）、麦德嘉·艾弗斯 (Medgar Evers，美国著名人权领袖）、罗伯特·肯尼迪（Robert Kennedy，美国第 35 任总统约翰·肯尼迪的弟弟，美国司法部部长，1968 年民主党总统候选人）都在这一时期内被人蓄意谋杀。



▲图为肯尼迪家族中约翰·肯尼迪（左），罗伯特·肯尼迪（中）以及爱德华·肯尼迪三兄弟的合影。70年代频发的政治暗杀事件，为当时的美国蒙上了一层阴影。

琼斯本人天生性格多疑，他有充分的理由相信自己也登上了美国政府的暗杀名单。这样无端的猜忌，使得他的压力剧增。而巧合的是，总部设立于旧金山的人民圣殿教教堂突然在这一时期遭遇火灾，导致建筑设施被完全摧毁，这无疑在客观上验证了琼斯此前的想法。为了减缓压力，他开始借助毒品和酒精来麻醉自己，这导致他的精神状态每况愈下。甚至在一些公共活动中，坐在前排的人们都可以闻到他身上浓重的酒气。然而琼斯的厄运却并没有因此而结束，很快，压倒他本人的最后一根稻草就降临到了他的头上。

1977 年，美国报刊《新西方》准备撰写一篇有关人民圣殿教的文章。他们采访了几名前人民圣殿教的成员，得知了他们曾经在教会内的悲惨命运，这大大的出乎人们的意料。负责这篇文章的编辑敏锐地发现了其中的问题，他继续深入挖掘，发现了大量吉姆·琼斯虐待信徒的证据。在文章发表的前一天，琼斯说服报社负责人将稿件拿给他翻阅。当他看见其中大量对他本人以及人民圣殿教的负面报道时，顿时乱了手脚。他极力请求编辑不要发表这篇文章，但是遭到了对方的拒绝。早在此前，琼斯就已经有将人民圣殿教由美国本土迁往南美洲圭亚那的打算，他甚至已经与当地政府签订了合约，在该国境内购置了一处土地。琼斯深知，这篇对人民圣殿教的报道一经问世，一定会引来美国社会上下对自己的调查和责难，而他一手建立起来的这个“神坛”也势必会因此而倒塌。所以，在这则报道发表之前，琼斯便带领着其余几百名信徒匆匆的登踏上了前往圭亚那的“朝圣之旅”。

# 欢迎来到琼斯镇

1977 年，琼斯连同他的追随者们一道，抵达了圭亚那丛林。一路上，他不断的向信徒们描绘他们即将开始的美好生活，而其中的很多人也都对此深信不疑。但是他们很快就会发现，眼前的这座以教主“琼斯”所命名的小镇，实际上就是一个 20 世纪建筑风格的奥斯维辛集中营。

▲《逃生2》中小镇的格局与现实中的琼斯镇构造极为相似。

与此前在加利福尼亚州的红木峡谷一样，琼斯将信徒们分工，让他们负责不同领域的工作。此外，为了强化自己对人民圣殿教成员的控制，他还出台了更为苛刻的教规。以下是笔者摘录的其中几项较有代表性的规定，相信这可以让各位读者更进一步的了解琼斯镇内部森严的统治：

1·所有琼斯镇内部的居民必须严格服从教主吉姆·琼斯的一切指令，任何人都不得随意讨论、质疑琼斯镇的管理制度；

2·所有进入到琼斯镇内部的成员，在没有得到教主吉姆·琼斯本人的允许前，都严禁自由出入这块领地。信徒们每周仅有两次机会使用步话机来与美国的亲友取得联系，通话时间有限；

3·琼斯镇内部的成员严禁拥有电视、收音机等传媒设备，同时也严禁阅读任何报纸及刊物，人们仅可通过小镇内部的广播系统（吉姆·琼斯专用）来了解外部世界的动态；

4·琼斯镇的居民们必须相互监督，一旦发现有人违反教规，都必须第一时间通知吉姆·琼斯本人。知情不报者，将同样会遭受惩罚；

5·如有发现任何企图逃离琼斯镇的信徒，都将对其严惩不贷。

为了确保自己的命令及教规会被严格执行，琼斯还规定了一系列严苛的惩罚制度，而惩罚手段也可谓是“一应俱全”（其中不乏鞭刑这样残忍的体罚手段）。除此之外，他还精心挑选了一批忠心耿耿的信徒来作为自己的私人安保部队。根据后来负责调查琼斯镇惨案的专案组发现，琼斯一直都在利用教堂作掩护来走私军火。而在人民圣殿教内部，“圣经”一词所暗指的，其实正是枪支弹药。吉姆·琼斯还极为清楚，若想确保琼斯镇不受外界的干扰，就必须建立好与当地政府的关系。鉴于此，他决定通过向圭亚那政府官员们介绍一些人民圣殿教的女性教徒，来满足他们的各种需求，从而获得这些人的庇护。实际上，当地政府也有自己的如意算盘：委内瑞拉与圭亚那互为邻国，而两国则因为边境争议长期处于紧张状态。琼斯镇恰好坐落于委、圭两国边境线外的 65 公里处，这些美国移民的驻扎，无疑使得委内瑞拉不敢轻举妄动，而这也大大地减缓了圭亚那政府的压力。因此，琼斯相当于与当地政府达成了一项“协议”，即无论琼斯镇内部出现了什么问题，圭亚那政府也都绝对不会插手干预。




◀圭亚那与委内瑞拉两国关系因长期的领土纷争而变得极为紧张，双方甚至在边境地区发生过交火事件。

对于琼斯来说，此时的琼斯镇就好像是他本人的一个小帝国一样，可以为所欲为。他可以随意支配其他信徒的财务、自由，而自己却可以不受到教规的束缚。几乎每天，他都在用安装在小镇内部的广播系统，来向公众大量散布虚假新闻。此外，在他的高压政策之下，使得信徒们都怯于彼此交流，他们担心自己的抱怨会被其他人揭发。而实际上，丈夫出卖妻子，孩子出卖父母的事情在这里早已是屡见不鲜。此外，人们还发现，琼斯的精神状态比此前在美国时更为糟糕，现在的他也更加依赖毒品和药物来缓解自己的症状。琼斯变的更加多疑、焦虑和残暴，教徒们的生活也自然每况愈下，但是却没有一个人敢于反抗他的统治。人们可能所不知道的是，眼前的这个疯狂教主，即将就要逼迫他们与自己一道，接受上帝的“末日审判”。

1978 年，人们圣殿教成员的一些家属们开始自发的组织起来抗议吉姆·琼斯对信徒们的虐待，并要求恢复琼斯镇居民的人身自由。虽然他们为此竭尽全力，但是这些民间组织的能力毕竟有限。为了获取更多的帮助，这些家属们决定向美国国会议员利奥·瑞安（Leo Ryan）发出一封求助信。

瑞安议员天生是一个实干派，对于选民们的请求，他通常都会尽全力去帮助。因此当他阅读完这些家属们的求助信后，就决定亲自前往位于圭亚那丛林的琼斯镇，与教主吉姆·琼斯当面交涉。在临行前，他与助手们一起研究了自己到访后可能会遇到的阻碍。尽管种种迹象都表明深入人民圣殿教腹地并非是一个明智之举，但是瑞安议员仍旧不为所动，他坚持要前往当地进行调查。得知美国议员即将前往琼斯镇的消息后，吉姆·琼斯感到有些紧张。而当他得知随行的还有媒体记者时，就更加手足无措了。一年前《新西方》报社对人民圣殿教的报道，使得他蒙受了巨大的

损失，他担心自己会重蹈此前的覆辙。鉴于此，琼斯开始绞尽脑汁来阻止议员们的行程，但这无异于是螳臂挡车。万般无奈之下，他决定派自己的一个亲信给瑞安议员打一个电话。根据瑞安议员的女儿帕翠莎·瑞安（Patricia Ryan）的回忆，她在父亲临行的前一天听到了他与电话中的另一个人爆发了激烈的争吵，而对方甚至声称，倘若瑞安议员胆敢进入琼斯镇一步，就无法保证他是否能活着回到美国。这通电话非但没能打消议员的念头，反而更加坚定了自己此前对琼斯镇内部种种的猜疑。因此，他不顾家人和同僚们的劝阻，于 1978 年 11 月 14 日与助手和随行记者们登上了飞往圭亚那的航班。



▲美国国会议员利奥·瑞安。

11 月 17 日，瑞安议员一行人按照既定计划飞抵了圭亚那。一下飞机，众人就迅速赶往目的地——琼斯镇。当他们进入小镇时惊讶的发现，他们非但没有遇到任何形式的阻挠，反而受到了人民圣殿教信徒们的热烈欢迎。当晚，信徒们准备了晚宴，应邀瑞安议员等人出席。晚宴上，人们载歌载舞，显得十分快乐。瑞安议员一行人也被欢快的气氛所感染，他们甚至认为此前媒体对人民圣殿教内部的种种报道是完全不切实际的。而实际上，这一切都是吉姆·琼斯的缓兵之计。当他发现自己无法阻挠瑞安议员前来琼斯镇时，便命令信徒们联手演了这出戏，以此来蒙蔽到访者们。但是纸毕竟是包不住火的，就在晚会进行到高潮时，一个名叫弗农·戈斯尼（Vernon Gosney）的信徒趁着其他人不注意，将一张纸条塞进了随行记者唐·哈里斯（Don Harris）的手中。戈斯尼在美国时就加入了人民圣殿教，1977 年琼斯仓皇逃往圭亚那时，他是随行人员之一。戈斯尼对于教主吉姆·琼斯和人民圣殿教的一切都深感不满，他希望可以回到美国重新生活，但是一直苦于没有方法。而此时瑞安议员的到访，似乎是上帝赐予他的良机。于是他在纸条中揭露了琼斯镇内部的种种，并希望议员等人可以帮助自己回到美国。记者哈里斯阅读完纸条后，就迅速找到了瑞安议员以及他的助手杰奎琳·施派尔(Jackie Speier)。当人们看过纸条的内容时，心顿时沉到了谷底，这之前对于琼斯镇的种种猜测都被一一印证了。



▲瑞安议员的助手杰奎琳·施派尔，她是后来成功逃脱吉姆·琼斯追杀的幸存者之一。施派尔现任加利福尼亚州议员，积极的与邪教组织进行抗争。

11 月 18 日，在瑞安议员的授意之下，施派尔与随行记者团一起开始对人民圣殿教的信徒们展开了采访。起初，人们都声称自己在琼斯镇内部生活得十分安逸，并对这里的一切都感到十分满意。但是，突然向议员等人提出请求，希望可以帮助他们重返美国。这个消息一经传出，情况便开始发生了戏剧性的转变。很多信徒开始向记者们检举自己在琼斯镇所遭遇的种种不公，他们也都迫切地希望离开这个地方回家。瑞安议员找来了戈斯尼，他想要把昨天的纸条拿给吉姆·琼斯本人看，并与他当面对峙。尽管戈斯尼千方百计的想要说服瑞安放弃这样做，但是前者仍旧没有听从他的建议。当琼斯看见纸条的内容时，他仍旧故作镇定的“安慰”瑞安议员这是他人的故意抹黑。但是当瑞安据理力争，想让琼斯释放人民圣殿教教徒们回国时，情况突然急转直下。教主琼斯突然抽出一把刀劫持住了议员，但是好在周围的人反应及时，迅速的控制住了现场。尽管瑞安议员只是遭受了一些轻伤，但是心里却受到了惊吓，于是他决定提前结束调查，返回美国。在离开琼斯镇前，他还带上了包括戈斯尼在内的其他 15 名信徒。就在车发动之际，另一个名叫赖瑞·莱顿（Larry Leiden）的居民突然跳上了车，他声称自己也受够了这里的生活，希望可以和众人一起乘坐飞机离开。瑞安议员等人对此并没有多想，他们只是让开了一个位置，并让他坐下。

下午 4 时 30 分左右，议员一行人抵达了十一公里外的小机场，他们决定分乘两架飞机回国。就在众人等待飞机起飞之际，他们发现一辆汽车向着他们快速驶来。当车停下后，下来了三名携带着武器的人。他们在环顾一圈后，便又回到了车上。这些人将车驶到机场跑道旁边的丛林后，便熄了火，好像在等待什么。过了不一会，又有一辆垃圾车向瑞安议员一行人飞驰而来。突然之间，车后的储备箱中涌出了更多的武装分子。这些人在毫无征兆的情况下，向着机场上的人们开火。而藏在人群中赖瑞·莱顿此时也拔出手枪，开始疯狂的向周边的人射击，原来他是琼斯派来的卧底，负责协助这些杀手清理掉现场所有的人。由于调查团并没有配备任何武器，因此只能向丛林方向逃跑，但是他们却遭遇到了早已在此等候的暴徒们无情的射杀。混乱中，瑞安议员、三名随行记者以及一名打算离开琼斯镇的人民圣殿教信徒不幸中弹身亡，其他的一部分人拼死跑到丛林中才得以侥幸逃过一劫。掩埋在琼斯镇内部的潘多拉魔盒，终于被吉姆·琼斯亲手打开了。



# 琼斯镇惨案

让我们把视角重新聚焦到琼斯镇内部。在瑞安议员一行人离开后，小镇的居民们都不约而同的感到了一丝不安和恐惧。下午 5 时 30 分左右，吉姆·琼斯利用广播系统命令所有的信徒们立即前往集会所召开会议。当众人如约到达指定地点时，就马上被荷枪实弹的武装警卫所包围。在会上，琼斯首先直言不讳的告诉了人们议员遭到射杀的消息。紧接着，他就开始利用这件事来恐吓人民圣殿教的成员。他声称美国政府对于此事绝对不会善罢甘休，过不了多久，搭载着美国士兵的运输机就会飞抵琼斯镇上空。而这些士兵们则会即刻跳伞空降，射杀在场的所有居民，而他们现在惟一的出路就是有尊严的集体自杀。他一再的“呼吁”在场的所有人：“如果我们不能平和地活，就让我们平和的死。”由于吉姆·琼斯此前经常会在琼斯镇内部散播一些抹黑美国政府的谣言，这导致在场的绝大多数人都对他的话深信不疑。虽然有一小部分保持理性的信徒仍在极力劝阻他人不要听从琼斯的命令，但这些人很快就遭到了后者无情的枪杀。这之后，琼斯命令自己的手下准备了数桶葡萄汁，并将此前早已准备好的氰化物（琼斯此前谎称购置这些氰化物是为了用来清洗金子）与之混合。婴儿和孩子们是第一批被迫谋杀的人群，琼斯深知，倘若这些孩子死去后，他们的家长也一定不愿面对现实而会主动寻求自杀。情形也正如他所预料的，人们如同行尸走肉般地走向死刑台，将带毒的葡萄汁送入自己的口中。很快在场人民圣殿教的信徒就接连倒了下去，整个琼斯镇都陷入到了一片死寂当中。



11 月 20 日，美国军队获准进入琼斯镇内部清理现场。由于此时正值南美洲盛夏时节，加之雨林中湿热的环境，使得不少尸体都开始腐烂。士兵们不得不一边清点死亡人数，一边大量喷洒消毒药剂。第一次人们初步的估计在场死亡的人数大概有 400 多人，但经过数次清算后，死亡数量最终确定为 909 人，这其中也包括始作俑者吉姆·琼斯本人的尸体。他的面部遭到毁坏，死因为开枪自杀。整个琼斯镇只有 2 个人拼死逃脱，另有 80 多人在当天侥幸外出而得以逃过一劫。这场巨大的浩劫，最终演变为美国历史上规模最大的集体自杀事件（笔者个人认为自杀的说法实际上有些牵强，死亡的 909 名信徒中，有将近三分之一是毫无反抗能力的儿童和老人，此外还有很多人民圣殿教教徒是被迫自杀的）。

起初，人们之所以选择加入人民圣殿教，只是单纯的为了寻求心中的和平与安宁。没有一个人曾设想过，自己的生命最终竟然是因为这样才会走到尽头。对于那些得以存活下来的人而言，噩梦并没有因此而结束，他们丧失了自己的亲人、丧失了自己此前对于美好生活的种种猜想。一切，都正如其中的一个生还者所说的那样：“当我在圭亚那，当我看见太阳升起的时候，我真的认为地球上有一个天堂。现在，我再也不会相信有天堂了。”




▶ 图为琼斯镇惨案后，美国著名媒体《时代周刊》的一期封面。惨案发生后，相关报道一度占据了各大新闻媒体头条长达数月之久。

▼ 图为根据琼斯镇惨案改编的纪录片《琼斯镇：人民圣殿教的兴亡》的宣传海报，这部长达86分钟的电影详细的记录了琼斯镇惨案的前因后果。

“SURREAL AND HEARTBREAKING.”
VILAGE VOICE

“CHILLING.”
SAN FRANCISCO CHRONICLE

JONESTOWN

THE LIFE AND DEATH OF PEOPLES TEMPLE

THE STORY OF THE LARGEST MASS MURDER-SUICIDE IN HISTORY

文 余烬 美编 NINA



# DARK SOULS III

**如果《黑暗之魂Ⅲ》本篇只是让玩家们进入到这个“受苦”的世界的话，那么两篇 DLC 就绝对算得上是一系列的挑战了。总共 6 场的 BOSS 战让不少玩家大呼过瘾，而各种新武器的加入也赋予了这款游戏全新的玩法。如果你之前还未进入到 DLC 的挑战中，那么这篇攻略将能够为你在绘画世界和环印城之中的冒险提供不少帮助！**

| 黑暗之魂Ⅲ | PS4 XOne BNEI |
|---|---|
| DARK SOULS Ⅲ | 动作角色扮演 中文版 |
| 2016 年 4 月 12 日 本地 1 人、在线 1～6 人 | 对应年龄：17 岁以上 |
| 售价为 PS4/XOne：479 港币 | |

# 艾雷德尔之烬

## 进入方法

来到或传送到“净身小教会”，与篝火旁叩头跪下的老人对话，两次交谈后选择“答应他的请求”，即可进入 DLC“艾雷德尔之烬”的雪原场景中。

另外，如果之前有通关了 DLC“环印城”，来到净身小教会后会发现老人已经不在了，此时调查篝火旁桌上的碎布，也能进入到 DLC“艾雷德尔之烬”的雪原场景中。

## 雪原——吊桥

雪原区域的可见度相当的低，漫天的风雪再加上场景的宽阔，很容易迷失方向，更不要说其中还有不少危险的敌人。从洞窟中出来后便能发现“篝火・雪原”，上前将之点燃。

参考下一页的地图，向着 B 口的方向前进。雪原中有成群的法兰幽魂敌人，要格外小心他们的围攻。雪地崩塌，角色顺势掉到了下方的区域后，会在这一区域中遇到不少白狼敌人。这些白狼会使用飞扑咬击与身体冲撞，并且会通过嚎叫来呼唤更多的白狼前来助阵。除了白狼外，区域中还有一种树妖敌人。虽然这种敌人的外形与区域中的树相似，但通过随风飘动的长发能很快地辨认出它们。



▲随风飘动的长发出卖了树妖的伪装。

当由于雪地崩塌掉落到下方区域后，沿着左侧的石壁走，路过有许多树妖和白狼的区域，在其中一小片布满苍蝇卵的区域中可拾取到法术（1）“冰冷武器”，再往前可以直接到达“篝火·吊桥近窟”；当由于雪地崩塌掉落到下方区域后，沿着右侧的石壁走，在遇到一只白狼后右转往上坡路继续走，在尽头遇见四位法兰幽魂的地方能拾取到武器（6）“幽魂投枪”；雪地崩塌并掉落后直接往前走，到尽头再左拐，会第一次遇到守墓大狼。

将这只守墓大狼的血量削减到2/3左右时，守墓大狼便会撤退，此时能获得3块“楔形石大碎片”。选择无视大狼直接从山崖下走过后，大狼也会自行撤退。

沿着场景边缘的悬崖，从凸出来的山崖下走过，便会看见前方有一座荒废的斜塔。该区域中还会遇到米尔伍德骑士，在与地面上骑士缠斗的同时一定要注意飞来的箭矢。击败米尔伍德骑士后可能会获得厚重宝石。

荒废的斜塔中还会遇到两位米尔伍德骑士，一位使用战斧与盾的骑士会卡在二层楼梯口，建议引到一层后击杀，另一位使用大弓的骑士在高层的缺口处，建议爬上梯子后缓步靠近其身后背刺，能顺势将之踹到塔外。在荒废斜塔中能获得的重要物品有：武器（4）“米尔伍德战斧”、盾牌（5）“灵树盾”、物品（3）“骑士长的骨灰”。将“骑士长的骨灰”交给传火祭祀场的侍女后，能在她那里买到“米尔伍德套装”和“米尔伍德大箭”。





▲可以站在这里将守墓大狼卡在塔外。

荒废斜塔的门正对着一高地，在该区域中会看见一名拿着大弓的米尔伍德骑士和一只白狼，他们所在位置能拾取到武器（2）“米尔伍德大弓”和“米尔伍德大箭”。

荒废斜塔门的斜对方向有一上坡路，往上走几步会第二次遭遇守墓大狼。这里有一个小技巧能更轻松地击退守墓大狼：当看见守墓大狼从上坡跳下来后，立马转身跑到荒废斜塔的背后（塔背后还能捡到一个“祝福宝石”），此时追击来的守墓大狼会被斜塔卡住进不来，在守墓大狼的攻击间隔时砍几刀再撤回来，血量削减到2/3左右时守墓大狼会再次撤退，并获得3块“楔形石大碎片”。当然也可以选择无视大狼直接跑路。

再次沿着上坡路前行，雪地崩塌后继续往下跳，走到三岔路口后右拐便能看见艾雷德尔礼拜堂与一座吊桥，别急着过桥，在桥口往回看能发现一个石窟，其中就有“篝火·吊桥近窟”。进去坐完篝火后便可过桥从B口进入艾雷德尔礼拜堂。



# 吊桥——绘画底端


▲砍断吊桥后，从这里往下爬。

艾雷德尔礼拜堂外有一块“游魂宝石”，推门进礼拜堂前别忘了拾取。推开大门便能发现“篝火·艾雷德尔礼拜堂”。与篝火旁的NPC芙莉德修女两次交谈后能获得戒指“咬霜戒指”。篝火旁还有一部梯子能前往二楼隔层的画室。探索完毕后，出门回到吊桥处。先别过桥，站在悬崖上砍几下吊桥的支柱或绳索后吊桥便会断裂，待断裂结束且吊桥再次静止后，靠近桥口便可沿着断掉的吊桥往下爬。

下来后会发现悬崖峭壁上有许多长出来的粗壮树根，以这些树根为落脚点，继续往下跳。注意树根和中途的平台上潜伏着不少法兰幽魂，建议将其一一消灭后再继续前进。另外远方还有一位使用大弓的米尔伍德骑士不时地朝角色射箭，要时刻提防飞来的箭矢。在靠下的某一个树根尽头能发现武器（15）“幽魂军刀”，该武器从绘画底端沿树根上来也能拾取到。一路跳下，最后可以来到大面积结冰的区域——绘画底端。

从树根上跳下来后环顾下四周便能看见“篝火·绘画底端”。坐篝火出来后右拐会通往BOSS所在区域，左拐往大螃蟹的方向走能获得一些物品。

左侧的大螃蟹表面上只有一只，其实是三只，有两只潜伏在冰层之下。注意通过绕圈来寻找攻击大螃蟹的机会，击败大螃蟹后可能会获得“结晶宝石”。

大螃蟹后面的区域会遇到四只树妖。高台上那只树妖旁边的尸体上能拾取到2块“返回骨片”。下层尽头的那只树妖下的尸体上能拾取到法术（17）“瞬间冻结”。注意，尽头的这只树妖有些不同，除了一般树妖的招式外，这只树妖还会发疯般地连续挥击。如果没杀树妖直接拾取尸体上的法术“瞬间冻结”，该树妖会直接进入发疯的状态，要特别注意。将这只独特的树妖击败后，返回之前拾取2块“返回骨片”的高台，会发现尸体旁出现了一条通往上方的梯子，沿着梯子往上一直爬，到达平台后再沿另一条梯子继续往上爬，最后能在苍蝇卵旁拾取到1块（16）“楔形石原盘”。再往旁边小跳下，能在角落尸体上拾取到“丧失石”。这里其实是吊桥的下方，沿着边缘悬崖往前走便通往鸦村。

先别急着前往鸦村，使用“返回骨片”回到“篝火·绘画底端”，出来后右拐贴壁走能看见前方有一块长满鲜花的空地，跳下阶梯进入鲜花空地，走到空地中的塔楼里便会遇到BOSS“王者的守墓人”。


▶击败深处的疯狂树妖后，这里隐藏的梯子将会显现。



BOSS战

# 王者的守墓人和守墓大狼

## 招式分析

之前两次遇到的守墓大狼终于可以在这里和它来一次正面的对决，但这次对决并不公平，因为在与它对决前先要与王者的守墓人拼杀一番。本场BOSS战分为了两个阶段，第一阶段时只会有王者的守墓人一位BOSS，将守墓人的生命值削减到1/3左右时会进入第二阶段，守墓大狼会出现，此时可能会出现王者的守墓人和守墓大狼两位BOSS同时在场的情况。

王者的守墓人虽然是BOSS，但他自身并不强，对决起来感觉和暗灵差不多。使用手中的利剑进行各种挥击和刺击是其最主要的攻击方式，另外也会使用盾牌进行盾击。特别注意他伴有狮子图案和狮吼音效的强力盾击，被命中后会出现大硬直，且该招式会破防。被破防后BOSS会上来处决或纵劈，如果是纵劈的话可以立即翻滚躲开。非破防时仅会出现大硬直。在守墓人的生命值削减到1/3左右时会进入到第二阶段，守墓大狼会在此时出现，而守墓人也会使用“瞬间冻结”和“法兰短箭”从远处进行攻击。

由于守墓大狼的模型巨大，招式虽然简单但攻击范围的宽广使得每一招都极具威胁。守墓大狼在近身时会进行撕咬或者二连咬，离角色较远时还会从远处飞扑过来强力一咬。守墓大狼类似“铁山靠”的侧身冲撞同样极具威胁。当守墓大狼全身被旋风缠绕后，其会正面向角色冲撞，跳跃调整位置后还会进行第二次冲撞。当守墓大狼血量低于一半后会进入红眼状态，此时还会以横扫的方式向前方喷吐出冰冷的寒气。

## 打法解析

进入鲜花空地后先别急着往塔楼里走，沿着右侧冰壁绕过几根石柱后来到塔楼的后面，会发现这里有两只小狼。冲上去快速将两只小狼击杀，击杀过程中第三只小狼会从背后跳过来，顺手解决第三只。由于王者的守墓人发现角色后会缓步走过来，所以有比较充分的时间将三只小狼快速杀掉，之后便可与守墓人在该地点单挑。击败王者的守墓人并不算难，这里推荐一个自己研究的轻松打法。

与守墓人拉开一定距离（不要太远），然后站在原地不动，看见守墓人跑过来或者翻滚过来时，迅速举盾向右上侧移动，守墓人很大概率会跑过来或翻滚过来刺





击，向右上移动躲开后会看见守墓人的背部正好面对角色，直接背刺。守墓人也有几率是跑过来使用利剑横挥或翻滚后上撩，此时由于右上侧移时举着盾也不会受到伤害。如果守墓人不是跑过来或者翻滚过来的，而是慢步向角色走来，与其拉开距离后继续原地不动，引诱守墓人出招，依次重复。另外，守墓人举盾且距离较近时可以使用脚踢破盾后砍几刀。

当守墓人的生命值下降到1/3左右时，守墓大狼便会出现。注意，无论守墓人有没有做出召唤大狼的动作，大狼都会在这一时间出现。

第二阶段时，守墓人会用法杖使出“瞬间冻结”和“法兰短箭”的咒术，但由于此时他的血不多，够不成什么威胁。由于我们选择与守墓人单挑的地点离守墓大狼出现的地点较远，所以即便看见守墓大狼的血条出现后我们依然有足够的时间击败残血的守墓人。用各种方法快速将其击败后便又形成了和守墓大狼单挑的局面。

如果你能合理地使用盾牌防御，与守墓大狼的单挑几乎没有难度。它的所有招式都可以用盾牌防御住，包括身披旋风的二连冲锋以及喷吐的寒气。注意，用盾牌防御大狼招式的前提是有足够的体力以及不要离大狼太近，并且要正面防御。喷吐的寒气视盾牌的不同可能也会受到一定量的伤害并少量积累寒气计量条。由于大狼的招式多是冲锋类，我们使用盾牌完美防御后大狼就直接在我们的刀前，趁其招式后的硬直砍上几刀便好。

当然，能拿得起大盾并防御下大狼的招式是需要一定角色属性的支撑的。如果没法使用盾牌防御，建议还是通过翻滚来回避。

击败BOSS后，获得武器“果敢心”和物品“王者遗骨”，并开启“篝火·王者的守墓人”。在传火祭祀场的篝火处将“王者遗骨”点燃后，能开启传往“不死竞技”的选项。之后通过篝火传送到“篝火·吊桥近窟”。

## 鸦村——藏书室

从吊桥近窟出来后不要过桥，面向桥的左侧有一梯子。沿着梯子爬下，并沿着场景边缘的山路一路向下，从冰道滑下后便来到了鸦村外围。此时继续沿着山路走，跳下两级阶梯后会在尽头发现“开花绿花草”。继续向下走，会发现一块有许多鸦人尸体的水滩，其中还有不少奄奄一息的鸦人敌人。水滩中间石堆上有武器（7）“鸦羽”，需要通过旁边的木板平台跳到石堆上来取得。穿过水滩旁的石门，会看见




一条颜色偏红的河流，沿着河流往前走，走过布满苍蝇卵的石桥后会第一次遇到使用鸦爪的鸦人骑士。



沿着河流尽头右侧的梯子往上爬，一进入屋子里便能看见前方的道具“余火”。房间里还有一位鸦人居民，注意不要把他给误杀了，在完全击败BOSS芙莉德修女后可以从他手中得到一块**“楔形石原盘”**。从屋子的另一扇门出来，旁边左侧的屋子里便有“篝火·鸦村”。

鸦村这里的地形比较复杂，有不少屋子都可以进入，屋顶上也有行进路线。这里的敌人都是鸦人，那些驼着背缓步前行的鸦人不会主动攻击角色，没什么威胁，而之前遇到的使用鸦爪的鸦人骑士，以及接下来会遇到的使用鸦羽的鸦人骑士较为强力，需要格外的注意。还有一种会喷吐毒气的鸦人，虽然自身不强，但被毒气喷到后会迅速累积中毒计量条，满了后会进入剧毒状态，注意提防。

继续往阶梯上走，会发现前方的铁门紧闭，无法从这一侧打开。正确的前行路线为：从篝火屋子里出来后过桥，桥的正前方有一座房门紧闭的房子，沿着这座房子的墙壁顺时针贴壁走，穿过两座房子中间会拐到场景边缘。沿着这一边缘的悬崖一直往前走，会看到一个喷吐毒气的鸦人敌人，该鸦人所在的平台旁有一爬到屋顶的梯子。爬上梯子来到屋顶，从前方塔楼里的梯子再往上爬，走过石桥后一路向前，会走到另一座房子的屋顶。从这座房子屋顶旁的梯子下去后便能绕到铁门后侧区域，推开铁门后便打开了捷径。

在该路线上也有不少物品可以拾取，各位可以根据地图的标志自行探索，包括法术（9）**“白教光环”**、（8）**“奴隶骑士套装”**和武器（10）**“鸦爪”**。

推开铁门开启捷径后，转身从D口进入前方的藏书室。


▲穿过两座房子中间会拐到场景边缘。

# 藏书室——覆雪山径——苍蝇巢穴

藏书室中骑士维赫勒正扛着缟玛瑙刃剑等着我们的到来。击败后会得到他的武器“缟玛瑙刃剑”和“机关钥匙”。



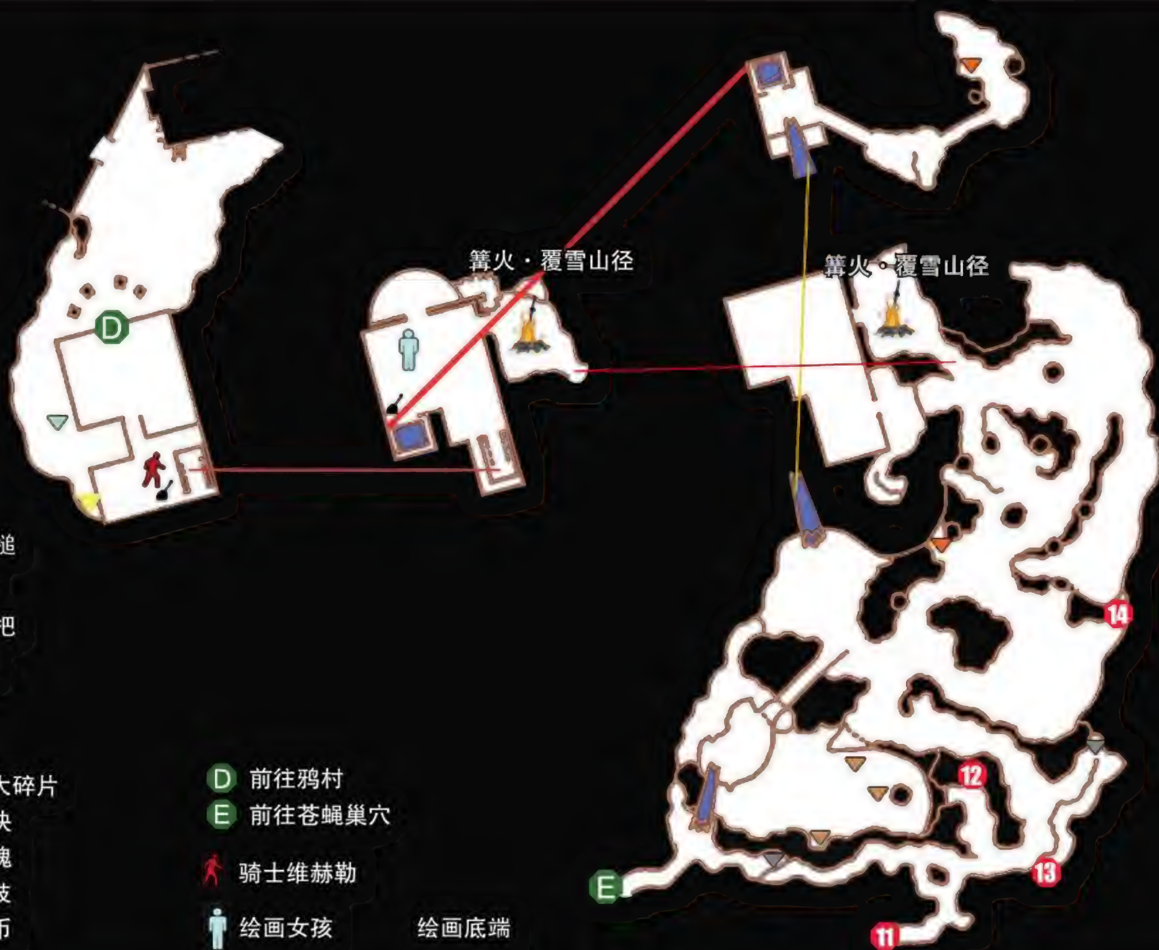
使用机关钥匙推下墙壁上的杠杆机关后，通往二层的楼梯将会在旁边放下来。沿着楼梯来到二楼会遇到绘画女孩，旁边的电梯的机关暂时无法使用，从一扇紧闭的铁门处可以看见门外的篝火。从惟一可以走的门出来后右拐，沿有许多木板的角落跳到下面的木板平台，再继续往下跳便能来到“篝火·覆雪山径”，推开篝火旁的铁门便能回到绘画女孩所在的房间。准备完毕后就继续向覆雪山径进发吧。

覆雪山径这一区域不仅道路错综复杂，更是有众多的法兰幽魂。在迷失方向时一不注意就被这些法兰幽魂们围攻击杀。该区域中有一口倾斜的大钟，接下来的攻略中将以此口大钟为参照物进行方位的描述。在覆雪山径中还能找到两颗根部被腐蚀的大树，将两根大树依次踢到后能开启一条从绘画女孩房间电梯处通往苍蝇巢穴的近路，一棵大树位于大钟的右侧区域（角色站在倾斜锐角的一边，面向大钟为正方向），一棵位于苍蝇巢穴入口前。在大钟的左侧区域能发现盾牌（14）“幽魂盾”。

大钟钝角的正对方向有一上坡路，向坡上一直走到尽头会发生雪地崩塌，角色会顺势掉到一个山谷中。山谷中会出现三位米尔伍德骑士，其中一位骑士会使用双手斧追地者。在使用追地者的米尔伍德骑士身后一个山洞，其中可以拾取到武器（12）“追地



▲倾斜的大钟。



者”。

从大钟钝角正对方向的上坡路中段左转，一路向上会发现一条有许多白狼敌人的山路。延这条山路下行，能在尽头发现武器（13）“幽魂火把”；延山路上行会出现一个三岔路口，选择继续向上，能在最上方射箭的米尔伍德骑士身后拾取到武器（11）“地鸣岩槌”，选择向有两名米尔伍德骑士的山路继续走可通过E口进入苍蝇巢穴。进入苍蝇巢穴之前别忘了将洞口前腐朽的大树踢倒以开启捷径。



▲踢倒根部腐朽的大树开启捷径。

## 苍蝇巢穴——绘画底端

注：该区域的地图见前面“吊桥——绘画底端”的地图。

苍蝇巢穴之中当然是有许多苍蝇敌人，苍蝇敌人还会向角色喷吐出大量蛆，被喷到后角色的出血计量条会持续增长，涨满后会进入出血状态并受到伤害。注意，如果没有及时切换到火把来消除这一状态，计量条涨满造成伤害后又会从零开始累积，依次重复。及时切换到火把能消除这一状态。

从洞口进入苍蝇巢穴后靠左侧墙壁走到尽头，砍一下尽头左侧的墙壁后出现隐藏道路，进门沿楼梯下行来到下层区域，也可从上层直接跳到下层区域。下层区域有大量的苍蝇敌人，探索时要格外的小心。下层区域能拾取到（20）“维赫勒套装”和道具“血宝石”。下层区域的某根支柱上有一转盘机关，操作该机关后通往艾雷德尔礼拜堂内部的门便会打开。

先别急着回礼拜堂打BOSS，苍蝇巢穴还有一些可以探索的地方。从入口进入苍蝇巢穴后，靠着右侧的墙壁走，直角右拐沿着木板平台来到上层另一侧，这侧区域中有一道门直接连通着艾雷德尔礼拜堂。沿着下层区域周边的墙壁一路探索，能发现某处墙壁上有门的形状，砍一下该处墙壁，能打开又一条隐藏通路。进隐藏门下楼梯，穿过下方区域的门可以来到巢穴外围，沿着这里的山路一直走，并顺着悬崖峭壁上支出来的粗大树根往下一直跳，最后可以来到之前王者的守墓人所在塔楼的顶层区域。



转盘机关。



从树根跳下来的落脚点旁边能拾取到武器（19）“咒术送灵火”和2块“返回骨片”。捏一块“余火”进入余火状态后往圆形顶层走便会遭到发狂暗灵“尸斑咒术师丹涅尔”的入侵。击败丹涅尔后会获得法术（18）“浮空混沌”。



全部探索完后便可以回到艾雷德尔礼拜堂，通过刚打开的门进入内部，并与房间中跪坐着的艾雷德尔神父对话后便会迎来DLC最后的BOSS三连战。

BOSS战

# 芙莉德修女和艾雷德尔神父

## 招式分析

在进入礼拜堂内部开始BOSS战前，可以在篝火左上侧的角落触碰召唤记号，触碰后会在第二阶段招来灵体“奴隶骑士盖尔”协助作战。本场BOSS战分为了三个阶段，第一阶段时将单独与芙莉德修女对决，第二阶段时将同时面对复活后的芙莉德修女和艾雷德尔神父，到了第三阶段我们将面对使用双镰刀的更加强力的芙莉德修女。

第一阶段使用大镰刀的芙莉德修女所有的攻击都附带有寒气属性，并且大镰刀的攻击范围也较大。除了使用大镰刀普通的连挥外，芙莉德修女还会在蓄力一段时间后进行两次强力的大回旋攻击。当芙莉德修女拖动着刀口向下的镰刀跑向角色时，会使出强力的上撩将角色勾住，之后角色会受到两段巨额的伤害。注意，当芙莉德修女隐身时没有发现并打断她，她会在隐身状态下拖着镰刀跑向角色并进行上撩攻击。另外，芙莉德修女在使用不少招式的同时也会在地面上放出一条冰道，角色踩在了冰道上会持续累积寒气计量条，且冰道上的冰霜会在一段时间后爆炸，角色被爆炸波及到会被炸飞且受到巨额伤害。

将第一阶段芙莉德修女的生命值耗尽后会进入到第二阶段。此时将同时面对芙莉德修女和艾雷德尔神父，修女和神父是共享一根生命值条的，攻击其中的任何一人都会使得生命值条减少。第二阶段时的修女并不会像第一阶段那样积极的攻击，更多的是放出一个扇形的短距离冰道，或在隐身后通过祈祷给神父加血。当然，在离修女较近时，她依然会使用镰刀进行各种挥击。艾雷德尔神父的攻击是围绕着他手中的大缸来进行的。除了使用大缸进行各种砸地和挥击外，神父还会高举大缸，并将大缸中的岩浆倾盆倒出，位于岩浆漫延到的区



域都会受到伤害。另外，神父还会进行火焰喷射。

第三阶段虽然只会面对芙莉德修女这一位BOSS，但战斗强度是之前两个阶段不能够匹敌的。由于修女的武器变为了双镰刀，所以在第三阶段时的招式也有了非常大的变化。修女的不少挥击都带有苍白的火焰，也会将苍白火焰作为冲击波在地面放出。除了火焰外，修女同样会放出扇形的冰道或直线的冰道。修女还会快速向角色移动，跑动过程中会留下布满冰道的路径。注意修女的大范围攻击，她会在身上缠绕苍白色的火焰后一跃腾起，从空中向下奋力一劈，在落地点劈出大范围的苍白火焰外，还会有一道火焰直接从地面上向正前方奔去。除了苍白火焰的大范围攻击外，修女也会从空中向下奋力一劈，在落地点劈出大范围的冰霜。特别要小心修女的夺命双镰，镰刀一阵闪光蓄力后，修女会快速冲向角色并挥动镰刀，被击中后角色会强制损失80%的生命值，该招式无法防御。

## 打法推荐

### 第一阶段

使用大镰刀的芙莉德修女，其攻击的范围比较广，在翻滚时注意控制距离。虽然可以通过顶盾的方式抗下修女的大部分攻击，但由于其攻击方式多为连段，需要控制好角色的体力值。修女所有的挥击都带有寒气属性，被命中后会使得角色寒气计量条上升，戴上“咬霜戒指”能在一定程度上抵御。并且，修女的不少普通的挥击都可以较容易地盾反，在修女将刀举起来准备挥时便是盾反的时机。如果能熟练运用盾反的话，第一阶段的修女几乎毫无还手之力。

当修女将镰刀倒背在身后时不要贸然接近，注意辨别这一准备动作后使出的是哪招。修女拖动镰刀的上撩攻击需要通过翻滚来躲一下最后的上撩。几个伴随着冰道的跳劈其实很好躲，不用太多的翻滚，稍微向旁边侧移一下就能躲开，同时注意自身走位，不要踩在冰道上。



当修女进入隐身状态时，如果离隐身时的修女较近，修女会显形，此时攻击修女能打断她使用上撩攻击的蓄力。找到修女的方法有很多，除了在场景内快速奔跑来看运气寻找外，也可以通过观察修女跳跃后的落点来寻找。具体方法为：当修女挥刀后跳，准备进行隐身时，迅速向后方180度旋转镜头，有很大的几率能在此过程中发现修女跳跃后落地时激起的寒气，冲向该地点攻击修女即可。如果在修女隐身时没有找到她也不用惊慌，可以通过听镰刀拖地声音的方法来躲避她最后的上撩。具体方法为：在修女隐身后，仔细倾听游戏的音效，当一听到镰刀在地面拖动所发出的摩擦声后立即翻滚，一般都能躲开修女的上撩。注意，这里翻滚的时机是在镰刀拖地的摩擦声一出现时，而非修女上撩时发出的音效，此时再翻滚就很难躲开了。另外，如果在修女一开始进行隐身时离修女很近，有一定几率修女跳起后锁定也不会丢失，待修女落地后锁定才丢失，此时我们已经能够知道隐身后修女的位置了。



▲修女跳起来后冰尘飞舞的方向可作为判断修女落地点方位的参考。

修女连续挥击之后是攻击她的好时机，此时虽然可以背刺但如果速度慢了的话她会躲开，比较稳妥背刺她的方法为提盾顶住她连续挥击的同时绕到其背后，在挥击完的一瞬间立马背刺。侧移躲开伴有冰道的跳劈攻击后也是攻击修女的好时机，但注意不要被冰道的爆炸波及。如果能在修女隐身时找到她，将能在此时给予其重创。另外，翻滚躲过修女的上撩攻击后也是攻击她的好时机。

### 第二阶段

对付第二阶段BOSS最轻松的方法是召唤灵体“奴隶骑士盖尔”来助阵。盖尔会吸引修女的注意，我们只需要对神父进行输出即可。最好的输出位置当然是在神父的身后，虽然神父的招式都很强力，但能打到位于身后角色的技能不多，最好的输出时机是在神父进行火焰喷射时。神父的招式无论是出招还是收招都比较缓慢，虽然范围广，但通过连续的翻滚还是能较轻易地躲开。在与神父对峙时要时刻注意脚下是否有修女放出的冰道，如果踩在了上面要立马翻滚开，小心冰道爆炸的冲击波。当修女给神父回血时，视情况选择是输出神父还是转火修女，攻击神父伤害高的话能削减比恢复更多的血量。给予神父重创后，神父会痛苦地跪在地上（虽然他一直都是跪着的），此时可以进行处决，注意要位于神父的正面才能触发处决。处决后神父会躺在地上出现一段时间的硬直，疯狂输出吧。总的来说，有奴隶骑士盖尔的帮忙，第二阶段不会太难。

如果你想挑战一下自己，不打算召唤灵体“奴隶骑士盖尔”助阵，建议还是锁定神父为攻击目标。由于神父的招式范围广威力大，且游戏只能同一时间锁定一名敌人，如果锁定修女来战斗，可能会被神父的一套连砸直接带

走。而如果锁定神父来进攻，只需稍微注意下修女的冰道和二连挥即可。相对召唤灵体来2对2的打法，1对2的战斗对走位和翻滚的要求更高。

击败第二阶段的神父与修女后会得到1块“楔形石原盘”。






## 第三阶段



与前两个阶段相比，第三阶段没有太多能够取巧的地方，熟悉招式后稳扎稳打是必不可少的。如果灵体“奴隶骑士盖尔”在第二阶段没有死，在第三阶段时将形成2打1的局面。虽然盖尔不强，抗不了第三阶段修女的几套攻击，但聊胜于无。当修女将攻击目标锁定为盖尔时，我们可以在一旁恢复或看准时机冲上去连打一套。由于修女的许多招式都是可以被打断的，并且修女被攻击后会出现硬直，所以两个人一起打时可能会各砍几刀使得修女连续出现硬直。

在刚进入第三阶段时，修女会从地上慢慢爬起来，此时其周围会爆发出一圈苍白的火焰，小心不要被波及到。修女会使用不少之前用过的招式，应对方法和之前的打法一样，但更多的是全新的强力招式。夺命双镰要特别小心，被这招命中会强制损失80%左右的生命值，只能通过翻滚躲避。修女隐身放出冰道时，可以根据冰道的起始地点来判断隐身修女所在的位置，当发出第二条冰道后，修女会隐身在第二条冰道的起始位置附近蓄力，离蓄力的修女较近时依然会使之显形。即便没有找到隐身蓄力的修女也不用太紧张，其蓄力后发出来的苍火冲击波还是比较好躲的。

熟悉修女的招式稳扎稳打，不要贪刀并多翻滚，把握合适的攻击机会，胜利就在眼前啦！完全击败修女后会获得“芙莉德修女的灵魂”，并开启“篝火·芙莉德修女”。

# 重要物品收集指引

| 区域 | 类型 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 雪原 | 武器 | 幽魂投枪 | 雪地塌陷后沿着右侧边缘走会发现一只白狼，从白狼后面的路上行，在尽头会发现四位法兰幽魂，该武器即在他们身后。 |
| 雪原 | 法术 | 冰冷武器 | 在雪地崩塌后沿着左侧石壁走，会在前方发现一块布满苍蝇卵的区域，该法术即在此区域中。 |
| 雪原 | 武器 | 米尔伍德战斧 | 第二次遇见守墓大狼前的荒废斜塔里。爬到塔的上层，可以从墙壁缺口处来到塔楼外侧继续向上，该缺口所在那一层中即有这把武器。 |
| 雪原 | 盾牌 | 灵树盾 | 荒废斜塔中。需要爬梯子到上层后再跳到下一层拾取。 |
| 雪原 | 物品 | 骑士长的骨灰 | 荒废斜塔最顶层拾取。 |
| 雪原 | 防具 | 米尔伍德套装 | 在荒废斜塔的最顶层能找到“骑士长的骨灰”，将之交给传火祭祀场的侍女后可以在她那里买到这套防具。 |
| 雪原 | 武器 | 米尔伍德大弓 | 荒废斜塔门口正对方向有一片地势较高的地方，在其中会看见一名拿着大弓的米尔伍德骑士和一只白狼，他们所在位置即有该武器。 |
| 雪原 | 箭 | 米尔伍德大箭 | 拾取“米尔伍德大弓”时一同获得。将“骑士长的骨灰”交给传火祭祀场的侍女后也能从她那儿直接购买。 |
| 艾雷德尔礼拜堂 | 戒指 | 咬霜戒指 | 和芙莉德修女首次见面时二次交谈后获得。 |
| 绘画底端 | 武器 | 幽魂军刀 | 从吊桥下到绘画底端的过程中，需要借助许多粗壮的树根作为落脚点不停向下，该武器即在其中一条树根的尽头。建议从“篝火·绘画底端”开始沿着树根往上爬，爬到能够到达的最高处再往下跳到武器所在树根即可。 |
| 绘画底端 | 法术 | 瞬间冻结 | 从“篝火·绘画底端”出来后左转，向大螃蟹后面小路的深处走，尽头会在一树妖身后看见一尸体，该法术就在尸体上。 |
| 绘画底端 | 武器 | 果敢心 | 击败BOSS王者的守墓人和守墓大狼后获得。 |
| 绘画底端 | 物品 | 王者遗骨 | 击败BOSS王者的守墓人和守墓大狼后获得。在传火祭祀场的篝火处将其燃烧后，能开启传往“不死竞技”的选项。 |
| 鸦村 | 武器 | 鸦羽 | 在鸦村外围有许多鸦人尸体的水滩中央的石堆上，需要从旁边的木板高台上跳到石堆上拾取。前往这一高台的路线为：从“篝火·鸦村”的房间出来后过桥，之后左转上坡会在一个能进去的房子门口看见一只喷吐毒气的鸦人敌人，向前绕过房子过桥，沿路上行到一个高台。从这个高台处跳向旁边的高台，右拐进入墙已坏的屋子里会发现又一只喷吐毒气的鸦人敌人，旁边用木条搭建起来的平台即是我们所寻找的高台，勇敢地向对面的石堆上跳吧！ |

| 区域 | 类型 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 鸦村 | 武器 | 鸦爪 | 位于“篝火·鸦村”房间出来后的右侧房子的屋顶上。前往该屋顶的路线为：过桥后沿着正对房子的墙壁顺时针贴壁走，穿过两座房子中间会拐到场景边缘。沿着这一边缘的悬崖一直往前走，会看到一位喷吐毒气的鸦人敌人，鸦人所在的平台旁有一爬到屋顶的梯子。沿着梯子爬上屋顶后立马左转，跳到下面的石桥上，过桥进入屋中，沿着木板平台往前走出屋子，沿城墙路继续向前过木板就能来到武器所在屋顶。 |
| 鸦村 | 防具 | 奴隶骑士套装 | 从“篝火·鸦村”的房间出来后过桥会在正前方看见一座房门紧闭的屋子，该防具即在这一屋子里。进入该屋子的方法为：通过喷吐毒气的鸦人敌人旁的梯子来到屋顶，从屋顶上有一梯子的塔楼中跳入该屋子。 |
| 鸦村 | 法术 | 白教光环 | 在遇到使用鸦爪的鸦人骑士和使用鸦羽的鸦人骑士的屋子中。 |
| 鸦村 | 武器 | 缟玛瑙刃剑 | 击败鸦村藏书室中的骑士维赫勒后获得。 |
| 覆雪山径 | 盾牌 | 幽魂盾 | 站在倾斜大钟的锐角一侧，并以面向大钟为正方向，该武器的大致位置是在大钟的左方区域，悬崖边缘一条岔路的尽头。 |
| 覆雪山径 | 武器 | 追地者 | 发生雪地崩塌后，角色会顺势掉到一个山谷中，山谷中会遇到三位米尔伍德骑士，其中使用双手斧追地者的骑士身后有一个山洞，该武器即在此山洞中。 |
| 覆雪山径 | 武器 | 幽魂火把 | 进入有许多白狼的山路时，不要右拐上行，选择左拐下行，尽头便能发现这把武器。 |
| 覆雪山径 | 武器 | 地鸣岩槌 | 沿着有许多白狼的山路一路向上，在三岔口选择继续上行，在最上方有一位射箭的米尔伍德骑士，武器即在其身后。 |
| 苍蝇巢穴 | 防具 | 维赫勒套装 | 苍蝇巢穴下层区域中拾取。 |
| 苍蝇巢穴 | 武器 | 咒术送灵火 | 通过苍蝇巢穴下层的隐藏门，沿着树根跳下后将会来到王者的守墓人所在塔楼的顶层，从树根上跳到该顶层支出来的平台后，即能在旁边尸体上发现该武器。 |
| 苍蝇巢穴 | 法术 | 浮空混沌 | 王者的守墓人所在塔楼的顶层，保持余火状态会遭到发狂暗灵“尸斑咒术师丹涅尔”的入侵，击败后获得该法术。 |
| – | 防具 | 幽魂套装 | 击败敌人法兰幽魂后随机掉落。 |
| – | 防具 | 修女套装 | 击败芙莉德修女后在传火祭祀场侍女处购买。 |
| – | 武器 | 芙莉德大镰刀 | 使用芙莉德修女的灵魂炼成。 |
| – | 武器 | 艾雷德尔蔷薇 | 使用芙莉德修女的灵魂炼成。 |
| 艾雷德尔的绘画世界 | 强化材料 | 楔形石原盘 | 共三块：一，击败绘画底端大螃蟹后方区域最里面会发狂的树妖后，往回走到之前拾取“返回骨片”的高台，会发现这里出现了一个梯子，沿着梯子一路向上，能在尽头拾取到一块原盘；二，击败第二阶段的芙莉德修女和艾雷德尔神父后获得；三，完全击败芙莉德修女后，与鸦村中的鸦人居民再次对话后获得，注意此时他位于之前房子的外围，红色河道的梯子处。 |

# 环印城

## 进入方法

方法一：在 DLC“艾雷德尔之烬”中击败最后的芙莉德修女后，传送到“篝火·芙莉德修女”，会在教堂的最内侧发现多出一个篝火。触摸该篝火，即可进入 DLC 的第一个场景“聚集地”。

方法二：在游戏正篇推进到与最终 BOSS 决战前，会点燃“篝火·初始之火的火炉”。传送到该篝火，会发现后方坡下多出一个篝火。触摸该篝火，即可进入 DLC 的第一个场景“聚集地”。

## 聚集地——堆土塔残骸

### 流程心得

一开始被传送到聚集地后别急着往外走，先点燃面前的“篝火·聚集地”。

从“篝火·聚集地”出来后会碰到 NPC 背盖子的老妪，与之对话后能购买到不少道具，其中包括了武器“半叶大刀”。在击败 DLC 最后的 BOSS 盖尔后将能在该 NPC 处拾取到道具“老妪骨灰”。

聚集地中不少悬崖都是可以往下跳的，落地点都铺了厚厚的一层灰，不会产生掉落伤害。部分可以跳落的悬崖的地面上会有讯息提示，靠近后还会出现白色幻影人将跳落的方向指出。

在行进过程中还会遇到一种枯瘦如柴的敌人，一部分会在地面爬行，一部分双持法杖来发动各种魔法。优先击杀手持法杖的这类敌人，这能使地面爬行的该类敌人不再刷新。

聚集地区域中有一种天使型的敌人。这种飞在高空中的敌人会间隙性地向角色发射光箭，光箭伤害极高，被一轮光箭全部击中后基本会死亡。可以通过沿途的各种掩体来躲避光箭的射击。天使敌人虽然可以直接远程击杀，但依然会复活，正确的方式为：击杀位于地面上与天使相对应的躯壳。

由于聚集地区域的道路错综复杂，且天空中还有天使型敌人进行骚扰，为了各位读者能够更快地攻略该区域。这里用图片的形式将正确的行进路线和击杀天使躯壳的路线标注出来。沿途重要物品的地点，也以图片的形式直接呈现。

### 路线指引


1-1


1-2


1-3


1-4


1-5


1-6


1-7


1-8


1-9


1-10

## 重要物品

### 蓝宝珠短剑

从“篝火·聚集地”所在房间出来后，来到图 1-2 所在区域。在从悬崖下跳路线的相反区域中有一位哈兰得胖骑士，物品就在其身后的平台上。



### 濡湿小镰刀

来到图 1-3 所在区域，在出口旁边有一架残缺的楼梯。上楼梯后站在破烂书架顶部往后方看，能在角落的尸体上看到对应物品。



### 濡湿长柄杖

从图 1-6 路线最后的门出来后右行，一直走到该方向最深处的房间，即可发现此物品。



### 大块灵魂沉淀物 & 贪婪银蛇戒指+3

在拾取“濡湿长柄杖”所在的房间，拾取该物品处的对面有一道隐藏门。通过隐藏门后一直往前走，能在深处拾取到“大块灵魂沉淀物”，通过该处旁边的木板往下跳能拾取到“贪婪银蛇戒指 +3”。



### 钢铁庇佑戒指+3

在消灭了第一位天使躯壳后，沿着图 1-5 场景中的木板路往深处走，在尽头即可拾取到该物品。



### 释放恢复

朝图 1-6 场景中两名骑士敌人所在方向走，走过倒塌的石塔后能在上方区域遇到NPC拉普。继续向前，走到下图 2 所在位置，按照黄色箭头所示路线跳到下方，即可在下方区域中发现相应物品。





### 洛斯里克军旗

从拾取到“释放恢复”所在区域继续按下图路线往下跳，在下方区域会遇到两名骑士敌人。该区域深处，地面讯息旁边的尸体上，即可拾取到相应物品。



## 堆土塔残骸——堆土塔残骸：内部

## 流程心得

在该区域中也存在着两名天使敌人，如果严格按照推荐路线行进的话，只会遇见一名天使敌人，其躯壳在图 2–3 红圈位置。但要想更好地探索该区域并收集物品，还是要按照下述“击杀第三天使路线”来将第三名天使击杀。三名天使击杀完毕后，将不会再出现这类敌人。

除了天使敌人外，该区域中也有不少喷吐毒雾的毒虫，虽然毒虫一般会成群出现，但除了喷吐出毒气外，毒虫的威胁并不大。另外，在沼泽行进的过程中也会持续累积毒素，建议提前准备好解除中毒效果的各种道具。

如果之前有和拉普对话，并使之来到“篝火・堆土塔残骸”旁，且还未取得区域深处的“楔形石原盘”，可在多次死亡后直接与他对话获得。

按照图 2–6 的路线往下跳后，将直接进入到与恶魔王子的 BOSS 战中。

## 路线指引


2-1


2-2


2-3


2-4


2-5


2-6

## 击杀第三天使路线


2-0-1


2-0-2


2-0-3


2-0-4

## 重要物品

### 大门盾

在图 2–2 场景的后方，沿着下坡一直走，能在尽头的悬崖边上发现该物品。



### 宠爱戒指+3

在图 2–0–2 场景的一根树藤根端，前往该处需要沿着该树根底部往上方爬。



### 楔形石原盘

穿过“宠爱戒指 +3”所在树藤进入下方洞穴，沿着左侧墙壁拐到更深处时，能在一名哈兰得胖骑士的身后拾取到该物品。也可以通过多次死亡后和拉普对话获取。



### 哈兰得大曲剑

从击杀第三只天使躯壳必经的树藤下方穿过，能在进入的区域中拾取到该物品。





### 火焰扇

位于图 2–0–3 所示场景时，按下图所示路线进入一条隧洞中，并能在其中遇到“沙之咒

术师”卓伊，将之击败后即可获得该物品。



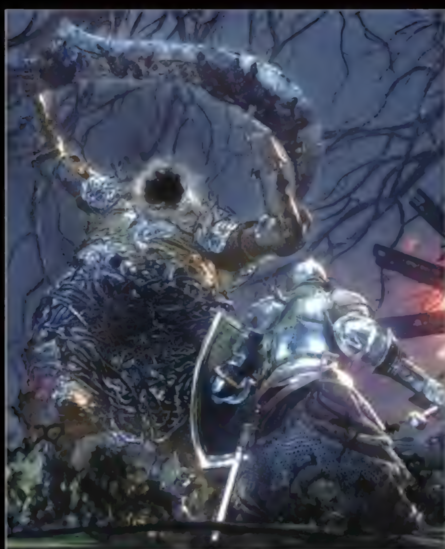
### 沙之咒术师套装

该套装共四件，分布在路线所在场景各处。其中两件的拾取地点均有一群毒虫敌人围着，头巾在“沙之咒术师”卓伊所在隧洞的深处。四件具体位置可参考下图。









BOSS战

# 恶魔王子 / 招式分析 /

本场BOSS战共有两个阶段，第一阶段时洞底恶魔和负伤恶魔同时在场，第二阶段时只会有恶魔王子。

在第一阶段时，无论是洞底恶魔还是负伤恶魔都会在燃烧状态和冷毒状态之间切换。燃烧状态下BOSS多使用附带火属性的的近身爪击，且速度和攻击力大幅度上升；冷毒状态时BOSS多使用各种喷吐毒气的远距离攻击，且速度和破坏力在此时都会下降。处于其中一种状态作战一段时间后，BOSS便会切换至另一种状态。

第一阶段将两只恶魔的生命值均耗尽之后，便会进入与恶魔王子战斗的第二阶段。注意，根据第一阶段最后击杀的是两只恶魔中的哪一只，第二阶段恶魔王子的部分招式会有所不同。如果第一阶段最后击杀的是洞底恶魔，恶魔王子会使用远距离的火焰激光扫射攻击；如果第一阶段最后击杀的是负伤恶魔，恶魔王子会使用大范围的火球溅落攻击。总的来说，第一阶段最后击杀洞底恶魔，能使第二阶段恶魔王子的战斗容易不少。



## / 打法推荐 /

由于第一阶段两头恶魔同时在场，而又只能锁定其中一头，因此锁定目标的选取就很关键了。从状态强弱上来说，冷毒状态的恶魔比燃烧状态的恶魔更容易攻击，但从实战效果来说，锁定燃烧状态的那头恶魔进行持续输出效果更好。大多数情况下，两头恶魔的两种状态是交替出现的，即锁定燃烧状态的恶魔时另一头恶魔是冷毒状态。此时，



在防御或躲避开燃烧恶魔的爪击攻击的同时，只需稍微留意下冷毒恶魔的直线毒爆即可。基于以上的作战策略，便有了以下第一阶段的推荐打法。

战斗开始后先锁定处于燃烧状态的洞底恶魔，在小心冷毒状态下负伤恶魔的支线毒爆的同时对洞底恶魔进行持续输出。当听到负伤恶魔一声吼叫并开始进入燃烧状态时，立马将锁定的目标切换至负伤恶魔。此时会短时间进入两头恶魔均是燃烧状态的状况，通过防御或者跑开来渡过这段危险时期，待洞底恶魔进入冷毒状态后，锁定燃烧的负伤恶魔持续攻击。如果一段时间后负伤恶魔再次进入冷毒状态，也请继续对其进行输出，一般来说均能在此时将之击杀。之后，再单独面对剩下的洞底恶魔即可顺利来到第二阶段。

两个阶段的间隙可以补充下体力，或使用“毒紫花苔藓球”清除下自身的剧毒状态。由于第一阶段最后击杀的是洞底恶魔，所以第二阶段的双子恶魔将会使用威力较小的火焰激光攻击。

处于完全燃烧状态的恶魔王子几乎所有的招式都附带火属性，且不少招式无论是威力还是范围都相当惊人。和第一阶段一样，通过进入BOSS的身体下方并穿过两腿之间，能躲开不少近距离的爪击并创造出输出机会。恶魔王子的火焰激光攻击可以选择跑到远处躲开，但要注意最后的直线激光攻击；也可以通过翻滚躲避开火焰激光并来到恶魔王子身边进行输出。总之，把握好每一次攻击恶魔王子的机会来将之击败吧。获胜之后能获得“恶魔王子的灵魂”。

在出口处点燃“篝火·恶魔王子”，并在旁边拾取到“特使小环旗”。继续往前走，在最深处的悬崖处高举小环旗，即可传送到环印城。

# 王朝守卫——环状墙内部——环印城市街

从“篝火·王朝守卫”出来往楼梯下走时，会发现远处的长袍巨人召唤出了大量的红色幻影人对角色疯狂射箭。因此在前行的过程中需要通过沿途的墓碑来躲避箭雨，把握好两轮召唤中的间隙时间快速前进。可参考下图的行径路线进行躲避并顺利来到长袍巨人身旁。另外，(1)“虚空套装”位于“篝火·王朝守卫”所在平台的下方，下楼梯往后走到深处即可拾取到。

虽然将长袍巨人击杀后能使得红色幻影人不再被召唤出来，但角色死亡和坐篝火后长袍巨人还是会被再次刷新出来，所以正确的方法是无视他，并从他旁边的下行楼梯





继续向前。沿着悬崖边的道路向前时注意会有敌人从转角处突然出现，小心别被其推到悬崖下方。沿着惟一的道路往前走，能在尽头进屋后点燃“篝火·环状墙内部”。该篝火旁边的阳台上能再次遇见拉普。

从篝火对面的通道一路往下走，会第一遇见环印骑士。这种胸口处有一环印的骑士根据其所使用武器的不同分为了多种类型，将这类骑士击败之后均有几率获得“环印骑士套装”的部件。在进入塔楼的3F之前，会遇到一种背着盖子的老巫师型敌人，其不仅会通过施法在角色所在位置下放出持续造成伤害的光圈，还会在角色攻击或靠近时缩进盖子中，并在周身放出光圈，自己回血的同时对角色造成伤害。当敌人缩进盖子时，使用近战武器攻击是会被弹开的，此时正确的做法为：快速前推左摇杆+L1（LB）键进行脚踢，能一脚将敌人踢个四脚朝天。

从塔楼3F下到1F，并通过A口来到环印城市街。

## 环印城市街——公墓

从A口出来后先沿着楼梯的上坡方向走，在楼梯尽头能看见一道门。站在门口多次进行对话，再选择“葛温”和“我答应你的请求”后获得武器“费莲诺尔圣铃”。别急着往下坡方向走，按照下图所示路线过桥，并朝着深处的区域继续前行，将在尽头遭遇暗灵“探寻禁忌”的入侵。将之击败后能获得“狼戒指+3”，在其出现地点的后方能获得（2）“黑魔女套装”。

注意，楼梯上有大量的哈兰得胖骑士，虽然与他们单挑时威胁不大，但成群胖子的乱刀可是相当恐怖的。哈兰得胖骑士会几率掉落“哈兰得套装”（没有头部）。

沿着下坡路继续前行，在穿过最后一道拱桥前能在右侧（面向下坡方向）发现一条通路，沿着该条通路走到上层区域即可发现武器（5）“环印骑士枪”。原路返回，往下坡走出市街来到沼泽后便能在旁边的房间中发现“篝火·环印城市街”。

通过楼梯坡道底端出口旁的梯子能来到环印城市街上层，这里在聚集了不少环印城骑士的同时也有不少重要物品。





2 黑魔女套装
3 说客白色头部
4 哈维尔戒指+3
5 环印骑士枪
6 贪婪金蛇戒指+3
7 龙头盾
8 环印骑士直剑
9 说客右臂
10 白树弓
11 教堂守护者薄刀
12 黑魔女面纱
13 龙头大盾
14 希拉套装




苔藓球果实
受挫骑士的大块灵魂
七色石
暗宝石
解咒石
竭力战士的大块灵魂
竭力战士的灵魂
嫩白树枝
光辉楔形石
龙鳞楔形石
垃圾残渣
楔形石块

从梯子上来后，能在右侧发现一条石梯坡道，沿着这条石梯坡道往上走，进入房间会遭到暗灵“银骑士雷多”的入侵，将之击败后能获得武器“雷多大锤”。从该房间入口房门正对的缺口往下跳四次，能在角落发现戒指（4）“哈维尔戒指+3”。右侧搜索完毕后，前往梯子上来后的左侧区域，能在该区域深处的房间中发现戒指（6）“贪婪金蛇戒指+3”。另外，在该房间中也能再次遇见拉普。

环印城市街上层的街道搜索完毕后，回到沼泽中继续探索。沼泽中除了有之前遇到的会召唤红色幻影人的长袍巨人外，也会在地图南部的废弃教堂处遇到不少环印骑士，特别小心人型蝗虫敌人的扑咬攻击，被抱住后会损失不少生命值。

从“篝火·环印城市街”出门后，视角稍微右转便能在对面高台上看见武器（8）“环印骑士直剑”。“篝火·环印城市街”出来后所在阳台的左侧角落，按下图所示路线跳跃能获得防具（3）“说客白色头部”。



别急着沿红色线路往B口走，在通过蓝色线路打开“篝火·环印城市街”捷径的铁门后，从篝火处穿过铁门来到隔壁房间。调查房间墙上的一块石板（下图1中黄圈），在出现“展现人性吧”后点击确定。之后来到外面的沼泽地中，使用道具“嫩白树枝”或者魔法“拟态”后主人公便会变为人性。再控制变身后的主人公回到石板处，便会出现前往上层的梯子。来到上层找到下行的石梯，能在石梯旁看见“龙头盾”的位置（如下图3）。从石梯下方平台旁边的梯子可以来到盾牌（7）“龙头盾”所在位置并拾取。

在取得“龙头盾”所在平台的另一端有一座解咒石碑，除了可以消耗灵魂来赦罪或者消除诅咒值外，再击杀了BOSS教堂之枪后还能来这里花费一定量的魂复活巨人法官，从而再次与教堂之枪进行战斗。

所有重要物品收集完毕后便可通过三岔路的红色线路继续向下一区域前行了。注意在过桥时，会遇到吞噬黑暗的米狄尔（黑龙）喷吐火焰的攻击。使用盾牌能对其火焰攻击进行防御，从而顺利过桥通BD口来到公墓。







地图中沼泽北侧的坡道上能发现武器（10）“白树弓”，北侧破败的圆形建筑内能发现道具（11）“教堂守护者薄刀”，而从该处建筑处继续往沼泽深处走，会遇到一位猎龙者，将之击败后能获得“镕铁猎龙套装”。在沼泽西南角一座埋没在沼泽中的残败屋顶，能发现武器（9）“说客右臂”。地图南部有不少环印骑士的废弃教堂的南侧能发现防具（12）“黑魔女面纱”。



从废弃教堂处走到下图所示的三岔路口时，沿着蓝色线路前行能打开前往“篝火·环印城市街”的捷径，从红蓝线路中间往下坡走能在桥底发现盾牌（13）“龙头大盾”，沿着红色线路前行便可通过B口来到公墓。

# 公墓
## ——费莲诺尔教堂

公墓分为了环形的四层，虽然看起来层数不多，但由于不少地点出现了断层，所以需要多探索一番才能找到正确路线。可以参考地图中各层的连结方式来寻找正确路线。在一进入公墓之后便会收到遭遇暗灵“呻吟骑士”入侵的提示，将之击败后能够获得防具“覆眼面具”。在公墓其中一层的房间中能发现一个宝箱怪，将之击败后能获得“邪眼戒指+3”。在公墓出口前的房间中能发现“篝火·公墓”。

从“篝火·公墓”出来后将再次遇见黑龙，可以直接选择无视，并一边使用盾牌防御火焰喷吐的同时一边沿着路线继续前进。走过黑龙喷火的桥进入房间后，上行楼梯旁边的墙壁有一道隐藏门。打破进入后正对的墙壁后面还有连续两道隐藏门。打破第三道隐藏门后即可拾取到奇迹（15）“雷电箭”。

进入到有葛温雕像的房间时，会发现旁边房间中有一架电梯，乘上电梯即可打开“篝火·环状墙内部”的捷径。另外，电梯行进路线一侧的墙壁上有一道可以进入的门，在电梯上升或下降途中对准方向并算好时机能跳入该门中。进门后往右拐进入有洞的房间，从该洞能跳到之前房间中的葛温雕像上，从而拾取到戒指（16）“绿花戒指+3”。进门后左拐来到有四具骑士像的房间中，会发现其中一具骑士像没有持剑，攻击该骑士像即可打开隐藏门。进门往下走会发现一架下行的梯子，跳过梯子口后能拾取到道具（20）“费莲诺尔枪饰”；沿着梯子下行到底部的教堂房间内能拾取到防具（18）“古式便服”和防具（19）“紫布腕套”。

重要物品收集完成后，从葛温雕像的房间往外走，会遇见一名拿着成对大剑的环印骑士。虽然看着双手各拿一把大剑的环印骑士威武霸气，但其攻击动作的硬直相当之大，躲过其一套连击后，可尝试背刺击杀。将之击败后便能够获得武器“环印骑士成对大剑”。

在与这名环印骑士对决的场景中便能发现圣枪石碑，石碑的背面

能拾取到道具（17）“仪式枪的碎片”。

往深处走来到费莲诺尔教堂门前，会发现教堂的门是关着的，并会收到不准进入教堂的警告。无视警告并强行将大门打开进入内部后，将迎来教堂之枪的 BOOS 战。

15 雷电箭
16 绿花戒指+3
17 仪式枪碎片
18 古式便服
19 紫布腕带
20 费莲诺尔枪饰

▼ 雷电宝石
▼ 愚人宝石
▼ 雷电宝石
▼ 龙鳞楔形石
▼ 竭力战士的灵魂
▼ 余火
▼ 开花绿花草
▼ 光辉楔形石

邪眼戒指+3
宝石结晶虫
暗灵“呻吟骑士”

圣枪石碑

B 前往公墓
跳下后挑战BOSS黑暗吞噬者米狄尔
黑暗吞噬者米狄尔
篝火・公墓
触碰蛋后挑战BOSS奴隶骑士盖尔
BOSS教堂之枪贺弗莱特
篝火・费莲诺尔教堂

# BOSS战 教堂之枪

## 招式分析

进入教堂内部开始战斗后，将会首先面对一名巨人法官。巨人法官只会用其双手在自身范围内砸地或者横扫，且血量也不多，将之击杀应该没什么难度。一段时间之后绘画使者和教堂之枪将会被先后召唤出来。这里特别注意，如果是处于联机模式下，被召唤出来的教堂之枪可能就是其他玩家。如果对自己的 PVP 技术不是很自信，建议第一次挑战时选择离线模式来与 NPC 进行对决。

绘画使者在远处会使用教堂守护者薄刀不停地骚扰角色，靠近后会使用短剑连续攻击，在自身生命值较低时还会蹲下来使用奇迹进行回复。使用打刀和盾牌的教堂之枪不仅会使用打刀攻击，还会在持盾时进行盾反。召唤仪式枪、发射环绕在周身的追踪弹以及用弓射击使教堂之枪也具备了远程打击角色的能力。如果之前有将绘画使者击杀，当教堂之枪的生命值下降到一半时会再次召唤绘画使者。



## 打法推荐

开场之后迅速接近巨人法官，在注意其双手攻击的同时，尽快将之击杀掉。之后进入 1 对 2 的战斗。

建议优先击杀绘画使者，本身绘画使者的生命值就不高，再加之其还会使用奇迹进行自我回复，优先将其击杀能减轻不少压力。使用盾牌进行防御能挡下不少绘画使者的攻击。注意持续对绘画使者进行追击，不要让其使用出奇迹进行回复。在与绘画使者缠斗时多利用场景中的石柱来躲避教堂之枪的远程射击。

将绘画使者第一次击杀后转火教堂之枪。由于同为人型敌人，使用盾牌依然能防御下教堂之枪的不少招式，包括环绕在其周身

后射出的追踪弹。注意教堂之枪在一番咏唱之后会在地面召唤出一列仪式枪，通过走位能够较轻松地躲开。当教堂之枪使用盾牌进行防御时，不要贸然地对其发动攻击，这会遭到教堂之枪的盾反以及正面处决。而在看到教堂之枪做出拔刀蓄力动作时，可主动靠近并通过攻击打断他的拔刀动作。总之，合理使用盾牌并灵活走位，这场 BOSS 战并不难。

获胜之后获得“楔形石原盘”和“费莲诺尔枪饰”。




# BOSS战
# 奴隶骑士盖尔

击败教堂之枪后往教堂深处走，点燃“篝火·费莲诺尔教堂”，再乘坐电梯来到教堂上方，上楼梯推开门并“触碰被拥抱的壳”后角色将会被传送至一片荒芜的场所。点燃“篝火·费莲诺尔寝房”后往外走，便能遇到 BOSS 奴隶骑士盖尔

## 招式分析

本场 BOSS 战分为三个阶段，BOSS 生命值每削减掉总量的 1/3，便会进行下第一阶段。

在第一阶段时，BOSS 只会使用手中的大剑进行攻击。除了普通的挥击和跳劈外，还会使用周身伴有红色残影的冲刺攻击，被这招命中后角色将会被 BOSS 抓住，之后被击飞。BOSS 一声咆哮之后的五连斩同样威力不俗，如果没有防御住或翻滚开的话，一般都会被一套带走。

第二阶段时 BOSS 的招式变得更加丰富，普通的斩击和挥击都会附带头巾造成的二次魔法伤害。此外还会使用弩箭和白教光环进行远距离的攻击。第三阶段一开始时 BOSS 会在原地蓄力，之后会有大量红魂从其身体中迸发而出。第三阶段 BOSS 的不少连段都发生了的变化，连段中的招式比第二阶段更多，且在发动部分连段时还会在周身范围召唤出红魂和雷击。



## 打法推荐

手持大盾防御并配合翻滚，能使这场 BOSS 战容易不少。

在第一阶段时，除了 BOSS 的抓技和五连斩，其他所有的招式都能通过大盾防御下来。并且 BOSS 在进行攻击后都会出现短暂硬直，防御下 BOSS 的招式后可立即挥动武器砍一刀。伴有红色残影的冲刺攻击由于是抓技，只能通过走位或翻滚进行躲避，一般看见 BOSS 发动该招式后立即朝右侧持续走动便能躲开。BOSS 在一声咆哮后的五连斩不要全部硬抗，最后一下的跳跃下刺可以通过翻滚进行躲避。如果对 BOSS 第一阶段招式熟悉并把握好盾防的时机，基本能够做到无伤。

进入第二阶段，除了通过大盾防御外还需要通过翻滚来躲避掉 BOSS 的部分招式。BOSS 蓄力后的大回旋斩需要通过翻滚躲开，硬抗的话会直接将精力耗光。正面的下劈斩虽然容易防御，但要注意下劈之后还会上撩。白教光环可以直接持盾顶住，但需注意一段时间后光环还会返回到 BOSS 身边。多使用“二人转”与 BOSS 周旋，能直接躲开 BOSS 不少正面劈击。

第三阶段由于 BOSS 不少攻击都会附带红魂和雷击，因此需多使用翻滚离开伤害范围。注意 BOSS 在此阶段的连段和之前有变化，务必等到一套连段结束后再上前攻击。总之，到第三阶段时需要更加谨慎，胜利就在前方。

胜利之后获得“奴隶骑士盖尔的灵魂”和“黑暗灵魂之血”，并可以点燃“篝火·奴隶骑士盖尔”。




# 支线任务
## 游魂拉普

1. 在取得“释放恢复”的路上会第一次遇到 NPC 拉普，与之多次进行对话直到对话重复；

2. 在“篝火·堆土塔残骸”旁会第二次遇到拉普。如果你还没有拿到该区域深处的“楔形石原盘”，在多次死亡后将能从他这里直接获得；如果你已经拿到了，与之对话会获得“杰克的酒”；

3. 在“篝火·环状墙内部”旁的阳台里，会第三次遇到拉普，与之对话再次获得“杰克的酒”；

4. 在取得“贪婪金蛇戒指 +3”的房间中将第四次遇到拉普，与之对话会发现他还没有找到解咒石碑的位置；

5. 前往解咒石碑所在位置，其位于拾取到“龙头盾”所在平台的另一侧；

6. 回到第四次遇到拉普的地点，与之对话并“告知解咒石碑所在的位置”；

7. 来到公墓入口处，并进入下图黄圈的房间中，与拉普对话后出来发生动画。之后再次回到黄圈中的房间，能在门口拾取到“王者遗骨”

和“拉普套装”。在篝火处燃烧“王者遗骨”将可传送至“不死竞技”。



## 击杀吞噬黑暗的米狄尔

1. 在取得“费莲诺尔圣铃”的同时会接到击杀黑龙的任务；

2. 在从“篝火·公墓”出来的场景中将黑龙的生命值耗尽，黑龙会掉入悬崖下；

3. 从拾取“古式便服”和“紫布腕套”所在教堂房间内的洞口跳下去，便可正式挑战吞噬黑暗的米狄尔；

4. 战胜后回到接任务的NPC的门前再次对话将获得“楔形石原盘”。

5. 装备上战胜黑龙后获得的“教堂之枪”誓约，在联机时便会被系统拉入教堂内，成为其他玩家所面对的教堂之枪BOSS。

6. 通过在费莲诺尔教堂前的圣枪石碑进行祈祷，并“献上费莲诺尔枪饰”能提升誓约等级，1级时将获得被动回血的“嫩芽泪滴石”，3级时将获得“仪式枪的碎片”加强版的“圣枪的碎片”。相关道具均只能在联机作为BOSS时使用。

◆如果没有击杀吞噬黑暗的米狄尔，并在费莲诺尔寝房中触碰了被拥抱的壳，再回到发布任务NPC的门前会发现无法进行对话了。在荒芜场景中击败盖尔后往回走，能在一条岔路尽头发现一座环形荒废建筑，进入其中后“费莲诺尔的骑士”希拉便会作为敌人出现，将之击败后可以获得“狂王礫枪”与“楔形石原盘”。之后回到之前与她对话的那间教堂，会发现门已经开了，进入其中将能拾取到（14）“希拉套装”。

# BOSS战 吞噬黑暗的米狄尔

## 招式分析

对于不少玩家来说，吞噬黑暗的米狄尔也许就是本作最强力的BOSS。该BOSS的强力并非是体现在其招式或阶段有多么丰富，而就只是单纯意义上的数值层面上的强罢了。

BOSS虽然只有两个阶段且招式也没多少，但无论是攻击力还是防御力亦或者生命值都相当之高，在高周目时几乎任何招式都能秒杀角色。再加上BOSS的体型巨大，使得招式的范围也相当之广。如果是近战角色，锁定并靠近BOSS时还可能会出现视角混乱的问题。

除了常见的龙车、爪击、喷火外，BOSS威力最大的一招莫过于苍白火焰的扫射。不仅苍白火焰本身会造成巨额伤害，扫射后地面的二次爆炸同样会造成巨额伤害。在半血后进入第二阶段时，该招式的范围和作用时间将进一步提升，绝对是BOSS的最强杀招。此外，BOSS在进入第二阶段时还会在蓄力之后对周身范围造成爆炸伤害，而被大量灵魂追踪射击致死的余灰更是不计其数。

如果你打算使用近战的方式与这名BOSS硬磕到底，那么“熟悉招式，灵活走位，抓住时机，不要贪刀”便是获得最终胜利的16字箴言。



## 打法推荐

当然，BOSS虽然强力，但通过打法的合理安排能使战斗轻松不少。

首先给大家推荐的是最稳妥的使用致命水银的打法。法术“致命水银”通过将古老卷轴交于欧贝克后能够在他那里购买。使用“致命水银”需要至少30点的智力，其效果为“放出不断减少HP的水银”，即使用了该法术后，一段时间周身范围敌人的生命值会不断地减少。最重要的是，“致命水银”是无视敌人抗性并直接按比例削减生命值的法术，对付黑龙这种防御高且抗性高的BOSS非常合适。

“致命水银”的打法简单安逸，只需要角色跑到BOSS身下，然后使用法术“致命水银”，效果持续期间需要通过翻滚躲开黑龙的各种攻击。当“致命水银”的效果消失后，再靠近BOSS继续使用。由于并不需要主动对BOSS进行攻击，全程仅需躲好技能并选好位置使用“致命水银”即可。当然，在安全的状况下稍微砍几下BOSS也是可以的。在战斗一段时间后，只要角色不死亡，自然能获得最后的胜利。

如果你觉得“致命水银”的打法太无脑了，这里再推荐一套弓箭流的打法，在熟练之后也能相对轻松地战胜BOSS。

首先在战前做好充足的准备。准备好一把大弓和一把普通弓，并尽量将两把弓都强化都满级。再备好尽可能多的箭矢，大弓的箭矢不用太多，但另一把普通弓的箭矢一定要充足。注意选取造成物理伤害的箭矢，攻击力越高越好。在保证能顺利翻滚的前提下选取防御力高的护甲来装备，必须得保证能抗下一发BOSS苍白火焰的扫射。其次来到迎战BOSS的教堂房间内，捏一个余火进入薪王状态，并召唤出灵体“费莲诺尔的骑士”希拉。最后再备份一下存档，战前工作便准备得差不多了。

跳进洞口开始BOSS战，BOSS一开始固定会在喷火的同时向角色发动龙车，通过迎面翻滚来躲开。龙车后BOSS会出现短暂硬直，此时可以选择拉大弓朝BOSS头部射一箭。与BOSS的战斗正式开始，在灵体希拉死亡前或大弓的箭矢射完之前，均选择使用大弓远处射击BOSS。注意掌握好射击的距离以及时机，

在BOSS锁定希拉进行攻击时正是绝佳的射击机会。另外，BOSS在往地面喷火并两连苍白火焰扫射时也是不错的射击机会，但一定要注意此时的站位，选择BOSS的侧面并与BOSS保持一定的距离能保证火焰扫射不会波及自己。尽量保证每一发箭矢都打中了BOSS，能打中作为弱点的头部更好，这能为第二阶段的战斗减轻不少压力。在射击的角度上也尽量选取BOSS的正面或背面，在侧面射击时可能会由于箭矢飞行的延迟而射偏。

当希拉死亡或大弓箭矢耗尽时便需要拿出另一把普通的弓继续射击了。普通弓的威力虽然不及大弓高，但强在射速快且能够进行翻滚射击，在BOSS将目标锁定在角色身上时，使用普通弓的效果更好。在没有希拉吸取火力时，便需要进行灵活的走位并选取良好的射击时机了。BOSS普通龙车之后以及多段爪击结束之后都是不错的射击时机。一定要小心第二阶段的各种新招式，特别是威力加强后的苍白火焰扫射。如果能在BOSS扫射前跑到其身边，那么将能完美躲开扫射并创造出绝佳的射击时机；如果与BOSS距离较远，便通过翻滚进行躲避吧，特别注意最后的直线扫射；如果实在躲不开最后的直线扫射便硬抗吧，之后通过原素瓶迅速将生命值补充回来。

总之，推荐的这两套打法虽然保险但同样需要一些技术和运气。多次进行挑战吧，这毕竟是本作最后也是最难的BOSS战。获胜之后获得"教堂之枪"和"吞噬黑暗的米狄尔的灵魂"，并能够点燃"篝火·吞噬黑暗的米狄尔"。

# 重要物品收集指引

| 区域 | 类型 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 聚集地 | 武器 | 半叶大刀 | 从"篝火·聚集地"房间门前的背盖子的老妪处购买。 |
| 聚集地 | 道具 | 老妪骨灰 | 击败奴隶骑士盖尔后在原来背盖子的老妪所在位置拾取。 |
| 聚集地 | 武器 | 蓝宝珠短剑 | 从"篝火·聚集地"所在房间出来后跳到下方平台，在从悬崖下跳路线的相反区域中有一位哈兰得胖骑士，武器就在其身后的平台上。 |
| 聚集地 | 武器 | 濡湿小镰刀 | 从悬崖掉落到下方的房间后，能发现房间出口旁边有一架残缺的楼梯。上楼梯后跳到书架后方，能在角落的尸体上看到该武器。 |
| 聚集地 | 武器 | 濡湿长柄杖 | 从遇见两名骑士房间旁边的门出来后右行，一直走到该方向最深处的房间，即可发现该武器。 |
| 聚集地 | 法术 | 大块灵魂沉淀物 | 在拾取"濡湿长柄杖"所在的房间，拾取该物品处的对面有一道隐藏门。通过隐藏门后一直往前走，能在深处拾取到该法术。 |
| 聚集地 | 戒指 | 贪婪银蛇戒指+3 | 在拾取"大块灵魂沉淀物"房间的旁边有一条木板，通过该木板往下跳能拾取到该戒指。 |
| 聚集地 | 戒指 | 钢铁庇佑戒指+3 | 在击杀了第一位天使的躯壳后，回到第一次被第一位天使射击的场景，之前直接往前跑进了有两位骑士的房间中，这次不进入房间，沿着旁边的木板走到尽头可拾取到该戒指。 |
| 聚集地 | 奇迹 | 释放恢复 | 在有两名骑士敌人的房间中，朝着骑士所在方向走，走过倒塌的石塔后能在上方区域遇到NPC拉普。继续向前，会发现两面墙壁间有一缝隙，从该缝隙往下跳，能在下方区域中发现该奇迹。缝隙地点可参考前面拾取该物品的指引图片。 |
| 聚集地 | 武器 | 洛斯里克军旗 | 从拾取到"释放恢复"所在区域继续往下方区域跳，在下方区域会遇到两名骑士敌人。该区域深处，地面讯息旁边的尸体上，即可拾取到该武器。 |
| 堆土塔残骸 | 盾牌 | 大门盾 | 该区域路线指引图2-2所在场景的后方，沿着下坡一直走，能在尽头的悬崖边上发现该盾牌。 |
| 堆土塔残骸 | 戒指 | 宠爱戒指+3 | 在沼泽场景的一根树藤根端，前往该处需要沿着该树根底部往上方爬。 |
| 堆土塔残骸 | 武器 | 哈兰得大曲剑 | 从击杀第三位天使的躯壳必经的树藤下方穿过，能在进入的区域中拾取到该武器。 |
| 堆土塔残骸 | 咒术 | 火焰扇 | 击败"沙之咒术师"卓伊，后即可获得该咒术。 |
| 堆土塔残骸 | 防具 | 沙之咒术师套装 | 该套装共四件，分布在路线所在场景各处。其中两件的拾取地点均有一群毒虫敌人围着，头巾在"沙之咒术师"卓伊所在隧洞的深处。 |
| 王朝守卫 | 防具 | 虚空套装 | 位于"篝火·王朝守卫"所在平台的下方，下楼梯往后方走到深处即可拾取到该防具。 |
| 环印城市街 | 武器 | 费莲诺尔圣铃 | 从A口出来到楼梯后，往楼梯上坡方向走，在楼梯尽头能看见一道门。站在门口多次进行对话，再选择"葛温"和"我答应你的请求"后获得此物品。 |
| 环印城市街 | 戒指 | 狼戒指+3 | 击败暗灵"探寻禁忌"后获得该戒指。 |
| 环印城市街 | 防具 | 黑魔女套装 | 在暗灵"探寻禁忌"出现地点的后方。 |
| 环印城市街 | 防具 | 说客白色头部 | 在"篝火·环印城市街"出来后所在阳台的左侧下方角落。 |
| 环印城市街 | 武器 | 环印骑士直剑 | 从"篝火·环印城市街"出门后，视角稍微右转便能看见位于对面平台上的该武器。 |
| 环印城市街 | 武器 | 说客右臂 | 从"篝火·环印城市街"的捷径铁门出来后，能看见前方有一座埋没在沼泽中的残破屋顶，该武器即在该建筑物上。 |
| 环印城市街 | 武器 | 环印骑士枪 | 从"篝火·环印城市街"向着楼梯方向往回跑，上楼梯穿过第一座桥后拐入左侧通路，沿着该条通路走到上层区域即可发现该武器。 |
| 环印城市街 | 戒指 | 贪婪金蛇戒指+3 | 从"篝火·环印城市街"出来后走过楼梯底端的大门，会在拐角处发现一架梯子。沿着梯子上去后再过桥，能在深处的房间中发现该戒指。 |
| 环印城市街 | 武器 | 雷多大锤 | 从拾取"贪婪金蛇戒指+3"路线的梯子上来后右拐，并沿着石梯路上行，进入房间后会遭到暗灵"银骑士雷多"的入侵，将之击败后获得该武器。 |
| 环印城市街 | 戒指 | 哈维尔戒指+3 | 在路过取得"雷多大锤"所必经的石梯时，从上方房门正对的缺口往下跳四次，能在角落发现该戒指。 |
| 环印城市街 | 盾牌 | 龙头盾 | 通过"展现人性吧"来到环印城市街上层，能找到一下行的石梯，从石梯下方平台旁边的梯子可以来到该盾牌所在位置并拾取。 |
| 环印城市街 | 盾牌 | 龙头大盾 | 来到黑龙喷火的桥前别急着过桥，从该三岔路口旁边的下坡走到桥底，能在桥洞中拾取到该盾牌。 |
| 沼泽 | 武器 | 白树弓 | 沼泽北部斜坡上能发现该武器。 |

| 区域 | 类型 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 沼泽 | 道具 | 教堂守护者薄刀 | 从拾取“白树弓”的斜坡往上走再下坡，会看见一座破败的圆形建筑，能在该建筑中拾取到该道具。 |
| 沼泽 | 防具 | 融铁猎龙套装 | 击败沼泽深处的猎龙者后获得该防具。 |
| 公墓 | 防具 | 覆眼面具 | 过桥并进入公墓后，会遭到暗灵“呻吟骑士”的入侵，并将之击杀后便可获得该防具。 |
| 公墓 | 戒指 | 邪眼戒指+3 | 击败公墓中的宝箱怪后获得该戒指。 |
| 公墓 | 道具 | 王者遗骨 | 完成游魂拉普的支线后获得。 |
| 公墓 | 防具 | 拉普套装 | 完成游魂拉普的支线后获得。 |
| 费莲诺尔教堂 | 武器 | 环印骑士成对大剑 | 击败费莲诺尔教堂前手持该武器的环印骑士后获得该武器。 |
| 费莲诺尔教堂 | 道具 | 仪式枪的碎片 | 位于圣枪石碑的背面。 |
| 费莲诺尔教堂 | 奇迹 | 雷电箭 | 走过黑龙喷火的桥进入房间后，上行楼梯旁边的墙壁有一道隐藏门。打破进入后正对的墙壁后面还有连续两道隐藏门。打破第三道隐藏门后即可拾取到该奇迹。 |
| 费莲诺尔教堂 | 戒指 | 绿花戒指+3 | 乘坐葛温房间旁的捷径电梯，并跳进上升途中（进入电梯所朝方向为正）右侧的门。进门后往右拐进入有洞的房间，从该洞能跳回之前房间的葛温雕像上，从而拾取到该戒指。 |
| 费莲诺尔教堂 | 道具 | 费莲诺尔枪饰 | 前往拾取“绿花戒指+3”必经有洞房间的另一端房间（能在房间的尸体上拾取到“余火”）。房间的四具骑士像中，有一具骑士像没有持剑，攻击该骑士像即可打开隐藏门。进门往下走会发现一架下行的梯子，跳过梯子口后能拾取到该道具。击败BOSS教堂之枪后也能获得该物品。 |
| 费莲诺尔教堂 | 防具 | 古式便服 | 从拾取“费莲诺尔枪饰”旁的梯子下行到底部的教堂房间，能在其中拾取到该防具。 |
| 费莲诺尔教堂 | 防具 | 紫布腕套 | 在拾取到“古式便服”的同时拾取到该防具。 |
| 环印城 | 防具 | 环印骑士套装 | 击败环印骑士后几率获得。 |
| 聚集地/环印城 | 防具 | 哈兰得套装 | 击败哈兰得胖骑士后几率获得。 |
| 荒芜场所 | 道具 | 黑暗灵魂之血 | 击败奴隶骑士盖尔后获得。 |
| 荒芜场所 | 武器 | 狂王礫枪 | 击败“费莲诺尔的骑士”希拉后获得。 |
| 荒芜场所 | 防具 | 希拉套装 | 击败“费莲诺尔的骑士”希拉后获得。 |
| – | 道具 | 教堂之枪 | 击败吞噬黑暗的米狄尔后获得；PVP获得。 |
| – | 咒术 | 沸腾浑沌 | 使用恶魔王子的灵魂炼成。 |
| – | 武器 | 恶魔爪痕 | 使用恶魔王子的灵魂炼成。 |
| – | 武器 | 盖尔大剑 | 使用奴隶骑士盖尔的灵魂炼成。 |
| – | 武器 | 连射弩 | 使用奴隶骑士盖尔的灵魂炼成。 |
| – | 武器 | 破碎刀 | 使用吞噬黑暗的米狄尔的灵魂炼成。 |
| – | 法术 | 古老月光 | 使用吞噬黑暗的米狄尔的灵魂炼成。 |
| 聚集地/环印城 | 强化材料 | 楔形石原盘 | 共三块：一，穿过“宠爱戒指+3”所在树藤进入下方洞穴，沿着左侧墙壁拐到更深处时，能在一名哈兰得胖骑士的身后拾取到该物品。也可以通过多次死亡后和拉普对话获取；二，击败BOSS教堂之枪后获得；三，击败“费莲诺尔的骑士”希拉后获得。 |



# 铁拳 TEKKEN 7

犹记得 20 年前的那个下午，还是懵懂少年的我在街机厅看到一个留着冲天冠发型的美国壮汉一拳将对手打掉 3/4 体力，从那个瞬间开始，我便深深地理解了“铁拳”这个标题的含义，从此世界上又多了一个铁匠。每个铁匠爱上 TEKKEN 的契机可能都不一样，但对 TEKKEN 的感情都是一样的。距离本作发售刚刚经过两周，限于时间，本期《次世代专辑》就先为大家献上本作 8 名新角色（含豪鬼不含雷文大师）的上手指南。有机会的话再和大家分享其他角色的心得。

※ 本文内容以繁体中文版为准。

文 纱迦　美编 NINA

对应游戏版本：1.02

| 铁拳 7 | | PS4 / XOne<br>BNEI | |
|---|---|---|---|
| Tekken 7 | | 格斗 | 中文版 |
| 2017 年 6 月 1 日 | 本地 1 ~ 2 人、在线 2 人 | 对应 PS VR | |
| 售价为 PS4：479 港元，XOne：474.5 港元 | | | |

# 入门须知

考虑到使用本攻略的玩家水平有深浅高下之分，甚至还可能会有初次接触本系列的玩家，因此首先为大家介绍一些基础知识。本作收录中文版自然是好事，但是中文版不带日文，老玩家还是有些不满的。

## 键位对照

“《铁拳》系列”的四键操作系统是极具特色的，上两键为拳、下两键为脚，且分为左拳、右拳，左脚、右脚。关于键位的文字表述，目前主要有日美两种，日式键位是以小键盘数字表示方向，LRPK来表示拳脚，这种方法由于接近于2D格斗游戏，在初期受到国内玩家的推崇；美式键位是用udfb表示方向，用1234来表示拳脚。由于如今斗剧等日本格斗赛事纷纷停摆，以EVO为代表的欧美赛事方兴未艾，所以美式键位如今在国内已经大行其道。本文将采用美式键位，下面是各种表述方法的键位对照。

| 指令 | PS4键位 | XOne键位 | 日式键位 | 美式键位 |
|---|---|---|---|---|
| → | → | → | 6 | f |
| ← | ← | ← | 4 | b |
| ↑ | ↑ | ↑ | 8 | u |
| ↓ | ↓ | ↓ | 2 | d |
| ↙ | ↙ | ↙ | 1 | d/b |
| ↘ | ↘ | ↘ | 3 | d/f |
| ↖ | ↖ | ↖ | 7 | u/b |
| ↗ | ↗ | ↗ | 9 | u/f |
| 左拳 | □ | X | LP | 1 |
| 右拳 | △ | Y | RP | 2 |
| 左脚 | × | A | LK | 3 |
| 右脚 | ○ | B | RK | 4 |
| 双拳 | – | – | WP | 1+2 |
| 双脚 | – | – | WK | 3+4 |

注：双拳、双脚初始无对应键位，需要玩家自设置。

## 美式键位一览表

下面为大家披露完整的美式键位一览表。注意如果在与欧美玩家交流时，本攻略中所使用汉字说明也会被全部换为字母，例如起身为WS，考虑到毕竟我们是在一本中文游戏出版物上进行介绍，我们依然会直观地采用部分汉字，以方便玩家（尤其是新玩家）能够快速理解其中的含义。

| 表述 | 含义 |
|---|---|
| 1 | 左拳 |
| 2 | 右拳 |
| 3 | 左脚 |
| 4 | 右脚 |
| f | 轻点前→ |
| F | 按住前→ |
| d | 轻点后← |
| D | 按住后← |
| b | 轻点下↓ |
| B | 按住下↓ |
| u | 轻点上↑ |
| U | 按住上↑ |
| d/f | 轻点前下↘ |
| D/F | 按住前下↘ |
| d/b | 轻点后下↙ |
| D/B | 按住后下↙ |

| 表述 | 含义 |
|---|---|
| u/f | 轻点前上↗ |
| U/F | 按住前上↗ |
| u/b | 轻点后上↖ |
| U/B | 按住后上↖ |
| N | 方向回中 |
| qcf | 前摇1/4圆↓↘→ |
| qcb | 后摇1/4圆↓↙← |
| hcf | 前摇半圆←↙↓↘→ |
| hcb | 后摇半圆→↘↓↙← |
| , | 依次输入 |
| + | 同时输入 |
| ~ | 接着输入 |
| (ch) | COUNTER命中 |
| (S) | 螺旋回转状态 |
| RD | Rage Drive |
| RA | Rage Art |



注1：udfb的含义如下：u=up，d=down，f=forward，b=back

注2：摇圆指令的含义如下：qcf=quarter circle forward，qcb=quarter circle back，hcf=half circle forward，hcb=half circle back。

注3：在连续技指令中，用空格来隔开不同的招式，~表示后续招式是在前面招式中派生出来的。

## 人名对照

目前本作一共有37名角色，含1名特典角色。下面是全角色的中英文名对照表。

### 传统角色（22人）

| 中文名 | 英文名 |
|---|---|
| 三岛一八 | KAZUYA |
| 三岛平八 | HEIHACHI |
| 风间仁 | JIN |
| 拉斯 | LARS |
| 阿丽莎 | ALISA |
| 花郎 | HWOARANG |
| 恶魔仁 | DEVIL JIN |
| 德拉贡诺夫 | DRAGUNOV |
| 保罗 | PAUL |
| 洛 | LAW |
| 鲍勃 | BOB |
| 布莱恩 | BRYAN |
| 史蒂夫 | STEVE |
| 妮娜 | NINA |
| 莉莉 | LILI |
| 风间飞鸟 | ASUKA |
| 凌晓雨 | XIAOYU |
| 冯威 | FENG |
| 莱奥 | LEO |
| 吉光 | YOSHIMITSU |
| 豹王 | KING |
| 杰克7 | JACK-7 |

### 《铁拳7》新加入角色（9人）

| 中文名 | 英文名 |
|---|---|
| 豪鬼 | AKUMA（注） |
| 卡塔莉娜 | KATARINA |
| 三岛一美 | KAZUMI |
| 基加斯 | GIGAS |
| 克劳迪奥 | CLAUDIO |
| 沙欣 | SHAHEEN |
| 乔西 | JOSIE |
| 雷文大师 | MASTER RAVEN |
| 克萝依 | LUCKY CHLOE |

### 主机版追加角色（6人）

| 中文名 | 英文名 |
|---|---|
| 艾莉扎 | ELIZA |
| 艾迪 | EDDY |
| 米盖尔 | MIGUEL |
| 李超狼 | LEE |
| 熊 | KUMA |
| 熊猫 | PANDA |

注：豪鬼的英文名应该是GOUKI，由于中文版和欧美版是同一版本，所以使用了Capcom官方钦定的英文名AKUMA。

## 系统变更

1.改回1对1的战斗，没有换人设定。
2.部分招式追加Power Crush效果，能在承受对手的中上段攻击后继续出招。
3.部分招式追加螺旋回转效果，命中空中的对手后会触发特殊的受创动作，从而便于展开追击。前作的崩地系统仅在部分场地有效。
4.受身和起身动作部分修正。
5.普通投技（左投和右投）用左拳或右拳均可以解拆，同时拆投有效时间延长。
6.长距离跑动撞击由历代的无敌改为Power Crush效果。
7.双方同时用打击技命中对手时会出现相杀效果，有特殊演出。
8.站立时后退的速度加快。
9.追加Rage Art和Rage Drive。



# 模式介绍

## 综述

本作没有保持系列主机版的光荣传统，没有新增那些乱七八糟的娱乐向模式。不过相对的，本作收录了丰富的原画、视频内容可以解锁，可谓是一作在手，系列全有。对系列粉丝来说真可以说是值得永久珍藏的一作了。

| 原名 | 含义 |
|---|---|
| STORY "The Mishima Sage" | 故事模式 |
| ONLINE | 在线模式 |
| OFFLINE | 离线模式 |
| CUSTOMIZE | 自定义 |
| JUKEBOX | 点唱机 |
| GALLERY | 画廊 |
| OPTIONS | 选项 |
| PLAYER INFORMATION | 玩家情报 |
| PSN/Xbox LIVE STORE | 卖场 |
| VR MODE | VR模式（PS4版限定） |

## 故事模式

本作的故事模式相当给力，由于故事模式通关与否关系到其他模式的一些要素，因此建议每个玩家在拿到游戏后优先将故事模式通关。故事模式分为主线故事（MAIN STORY）和角色章节（CHARACTER EPISODE）两个部分。




## 主线故事

进入故事模式后，左边书页代表主线故事，它一共有17个章节，分别是序章、1～14章、终章和特别章节，其中特别章节要在完成终章后手动在此选择才能进入。在章节选择画面中，按△/Y键可以选择难度，如果将难度调为最低的话，会变为简易模式，此模式下连按□/X或连按△/Y可以自动使出连续技，不过相对的就无法正常出招了。另外还有专门的故事辅助键，没有难度限制，按住之后配合其他指令可以简单地使出强力技巧，

这回主线故事改为2D+3D动画结合的方式表现剧情，以一个记者的视点来见证三岛家的最后故事，可以说是很有新意。由于难度不影响任何东西，而主线故事所使用的角色又是固定的，所以推荐玩家以最低难度尽快完成为宜。

需要说明的是特别章节，这一战是用恶魔一八挑战豪鬼，难度较大。豪鬼的波动拳可以侧闪来躲开，当其近身后可以用△/Y起始的自动连续技给予痛击。这一战无法用正常方法击败豪鬼，豪鬼的体力不多时，他会主动拉开距离然后发动瞬狱杀，这时只要控制恶魔一八以必杀技还击，即可将豪鬼轰杀。建议事先设好必杀技的快捷键，可保万无一失。



## 角色章节

进入故事模式后，右边书页代表角色章节，算上特典角色目前一共有29个角色拥有角色章节，它们会随着玩家在主线故事中的进度而逐渐解锁。角色章节用来交代每个角色自己的故事，不过和之前的系列作品不同的是，这次的角色章节每个人都只有一场战斗，在战斗开始前会用文字来交代故事背景，在完成战斗后即可看到结局动画。玩家打出来的结局动画，可以在画廊模式中直接观看。

注意并不是所有角色都有角色章节，另外角色章节部分的战斗也无法使用简易模式。

# 在线模式

本作刚刚发售之时，主机版（尤其是 PS4 版）的在线模式实在太糟糕，很多玩家连一场完整的排名战都打不完。随着相关补丁的推出，这一情况得到了改善，但离丝滑柔顺还是有一定距离。PC 版倒是一如既往地稳定。

## RANKED MATCH

即排名战，在线段位必须通过本模式才能提升。具体分为热身（WARM-UP）和搜索（MATCH LIST）两种。前者实际上是快速搜索，后者是自定义搜索。1.02 版修改了设定，不再有热身和搜索的区别，进入之后如果没有搜索到对手，玩家会进入练习模式自由练习，直到挑战者出现。

## PLAYER MATCH

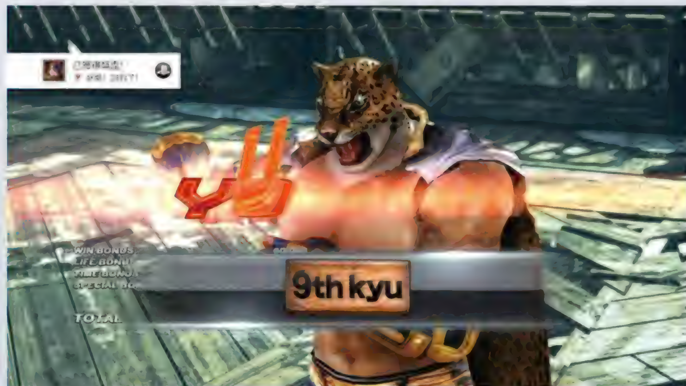
即玩家赛，无关排名的战斗，可以自己开房然后邀请好友参加。

QUICK MATCH 为快速搜索，CREATE SESSION 为创建房间，SEARCH SESSION 为自定义搜索。

## TOURNAMENT

锦标赛模式,支持 4 ~ 8 名玩家以赛会制进行比赛,获胜会有奖金获得。锦标赛模式同样支持邀请好友。

QUICK TOURNAMENT 为快速搜索，CREATE TOURNAMENT 为创建锦标赛，SEARCH TOURNAMENT 为自定义搜索。




# 离线模式

离线模式应该是每个玩家最常游玩的模式，特别是练习模式会谋杀玩家的大量时间。离线的段位需要在此模式下的 ARCADE BATTLE 和 TREASURE BATTLE 中提高，每个角色的段位是分开的。

## ARCADE BATTLE

即街机模式，本作的街机模式只有 5 场战斗，第 5 场会随机遇到豪鬼、一美等 BOSS，具体要看玩家满足什么条件。初次完成街机模式能获得大量奖励，但之后重复挑战无效。

## TREASURE BATTLE

夺宝模式，这是本作离线模式的重点，在此模式中打败对手会获得钱和宝箱，宝箱有彩、金、红、棕四个等级，里面放着各种自定义道具，内容随机。利用获得的钱，也可以在自定义模式中直接购买，但部分项目（如饰品）必须在此模式中随机开箱获得。夺宝模式还会



随机出现速度变快、伤害增加的变化，另外也会遇到一些特别装扮的对手，将其击败后可以获得其身上的珍稀道具。此外还会随机遇到豪鬼、一美等 BOSS，他们出现时会有特别的画面，25 连胜时必定会遇到一次，而当连胜次数增多后，遇到 BOSS 的几率也会提高。注意部分 BOSS 必须在先通关主线故事后才会出现。

总的来说夺宝模式的敌人 AI 可以说是最近几部系列作品中最低的，相关赖招可以说是层出不穷。特别是用豪鬼的话，只要拉开距离不断地使用波动拳，即可轻松干掉任何难度的 AI，十分简单。虽然每个角色的段位是独立的，但获得的道具不限于所使用的角色。

## VERSUS BATTLE

对战模式，专供小伙伴们对练，这里就不多说了。此模式不支持人机大战。

## PRACTICE

练习模式。

# 自定义

自定义这一项分为两个部分，分别是角色（CHARACTER CUSTOMIZE）和玩家资讯（PLAYER CUSTOMIZE）。

## 角色

在这里可以为各个角色进行打扮，每个角色共有 10 个档位。装备道具大致可以分为 3 种，一种是初期就有的，但需要花钱来解锁；另一种可以免费使用，但前提是先要在夺宝模式中打出来；至于最后一种，当然是万恶的 DLC 了。大部分自装备道具都是同性共通的，不过也有部分是角色限定。这里要特别注意饰品这一栏，部分饰品装备后可以使用道具技，在选择该饰品时指令会写在道具名旁。道具技虽然威力大而且多半不能防御，但由于出招慢等问题基本都只有搞笑作用。



## 玩家资讯

这里可以编辑玩家资讯相关内容，包括称号、称号面板、玩家资讯面板、体力量表4个项目。点击还未解锁的项目，会显示对应的解锁条件，归纳起来有以下几条：

・每个角色分别获得50胜和100胜（离线亦可）。

・参加并获胜一定次数的TOURNAMENT比赛。

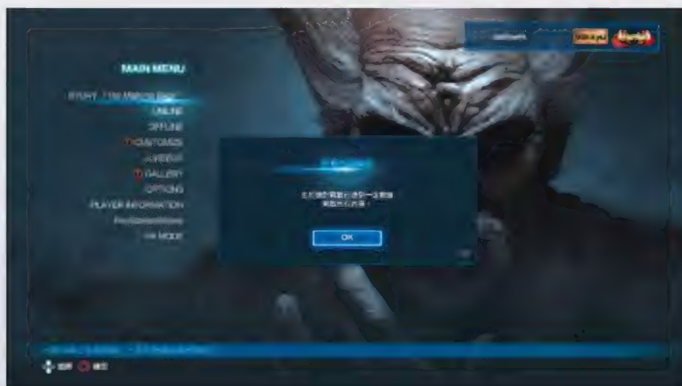
・通过最高难度的主线故事特别章节。

・角色段位达到指定级别。

### TIPS 挂机大法

分享一条与成就/奖杯无关的实用秘技：只要完成2000场比赛，即可解锁全部要素。在线离线不限，模式不限。如果有连发手柄的话，可以用挂机大法来完成。接双手柄插主机打对战模式，2P使用连发手柄，将局数调为1局，时间改为最短的30秒，之后进入对战模式后将2P的○/A设为自动连发，这样在时间到之后2P因为自动连发的关系会自动选择开始下一局，如此即可完成无限挂机。

已完成的局数可以在玩家情报中查看。



## 点唱机

这个模式实际上是音乐编辑，玩家可以在此自由设定游戏的音乐，包括每个界面、每个场地，每一项都可以自行设定。而且本作收录的音乐非常全，包括《铁拳》1～7代、《铁拳TT》1～2代、《铁拳 革命》，并且是按街机版和主机版分别收录。玩家可以简单地将全部音乐套用任用一作，也可以在MY LIST里具体设置每一项的音乐。

## 画廊

又一个令老玩家泪流满面的模式。这里按作品收录了《铁拳》每一作的影片和美术图，同样是按街机版和主机版分别收录。里面的内容全且不说，夸张的是所有的影片全部加上了中文字幕（歌曲除外）！单是这一点就足以让我们对制作组的诚意致以十二万分的敬意了。

## VR模式

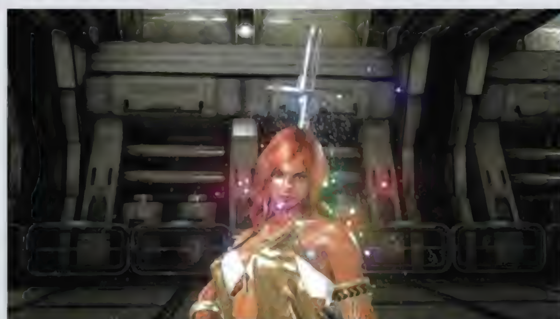
此为PS4版限定的模式，因为要用到PS VR。这个模式有两种玩法，分别是VR BATTLE和VR VIEWER。受限于硬件水平，VR模式的分辨率明显偏低，不过总的来说还可以接受。

### VR BATTLE

这是一个对战模式，规则什么的和正常的对战没有区别，只是场景被改在一个没有边界的星空。玩家以旁观者的身分来观看比赛，可以按键改变视角和游戏速度，还可以通过移动身体和转动头部来调整视角。此模式只支持单人游玩，类似于练习模式，不过可以设置和电脑对战。

### VR VIEWER

这个模式实际上就是自定义角色，但启动VR模式之后就大不一样。与正常的角色鉴赏相比，VR模式有很多限制，例如上下左右转动镜头和调整远近时并不是平滑操作，而是分段式的移动，另外视角也无法拉到最近。但由于玩家可以通过移动身体和转动头部来调整视角，所以还是能看到正常的角色鉴赏时看不到的角度。不过和《夏日课堂》一样，当玩家过度靠近角色身体时画面会整个变黑，角度过低时也会显示超出游戏范围。



# 系统介绍

接下来是游戏的系统介绍。注意"《铁拳》系列"由于历史悠久、人物众多，很多系统存在着一些特例。新手在使用时需要根据自己的角色来区别对待，不要一味照搬。

## 关于移动

| 操作 | 行动 |
|---|---|
| f | 前进 |
| b | 后退/站立防御 |
| ff | 急进 |
| fF | 跑动 |
| bb | 急退 |
| U | 垂直跳 |
| u/b | 向后跳跃 |
| u/f | 前方小跳 |

| 操作 | 行动 |
|---|---|
| U/F | 前方大跳 |
| D | 下蹲 |
| d/B | 下蹲/蹲下防御 |
| d/F | 蹲下前进 |
| u | 横移动（画面内） |
| uU | 横向走动（画面内） |
| d | 横移动（画面外） |
| dD | 横向走动（画面外） |

在对战中移动是相当重要的，特定角色还有专用特殊步法，如著名的风神步。

横移动的效果是躲过对方的直线技，而游戏中专门设计了克制横移的追踪攻击，这种招式在出招表中会用蓝色的回旋符号进行标注。不过就算是面对没有这种标识的招式，如果玩家横移动启动过晚，或是幅度不够，一样有可能被打中。而根据对手横移的时机、幅度和方向，也会出现即使是追踪攻击也打不中的情况。



特别策划 跨界特攻 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

# 段位

玩过格斗游戏的人对于段位的概念应该不会陌生，不过3D格斗和2D格斗还是有较大区别，如果你是新手的话弄清段位可以说是当务之急。

## 上段攻击

上段攻击的特征是可以站立防御，打不到蹲下的对手。上段攻击往往是速度快、威力大的技巧，甚至还有防御不能技。也是游戏中最常见的段位。由于上段攻击打不中蹲下的对手，因此当对手使用会降低身位的攻击时，上段攻击不仅无法攻击到对手，反而会被对手的攻击打中。而降低身位的攻击以下段攻击为主，这就是“下克上”的由来。绝大部分地面投技都是防御不能的上段攻击，只要蹲下即可完美回避。



## 中段攻击

中段攻击的特征是只能站立防御，无法蹲下防御。中段攻击具有上段攻击无法比拟的优势，因此一般来说发生较慢。大部分浮空技都是中段，用中段攻击加投技即可形成最简单的二择。

另外还有一种特殊中段攻击，特征是可以蹲下防御，但它仍具有中段的特征，不会被下段攻击克制。注意下段裁对特殊中段攻击一样有效。

## 下段攻击

下段攻击的特征是无法站立防御，只能蹲下防御。和中段攻击不同的是，下段攻击可能是发生很快的招式，不过相对的此类招式被防御后都有一定破绽，就算命中对手往往也会陷入不利，而不是像上段和中段攻击那样命中之后往往是对方有利。还有部分角色拥有威力极大的下段攻击，或是能够接续强力连续技的下段攻击，这种角色都拥有不错的强度。不过高回报的下段攻击必定发生慢，被防有超大硬直，在与高手的对战中不可乱用。下段裁是克制下段攻击的强力武器。

## 跳跃攻击

跳跃攻击无关段位，只是对出招动作的一种描述。此类攻击发动时，角色有一个双脚离地的动作。跳跃攻击的特殊之处在于可以躲开下段攻击，也就是俗称的“跳克下”。大部分跳跃攻击是中段，也有上段，极少数为下段。

# 帧数

在玩格斗游戏时经常能看到帧数这个概念。帧数在此时是时间单位，60帧为1秒。用帧数可以很好地表现出招式的发生速度和硬直。下面简单介绍一下几个和帧数有关的说法。

**X帧发生**：指玩家输入指令后，该招式需要多少帧才会出现攻击判定。一般来说每个角色最快的招数都是左拳，发生速度为10帧。

**加帧**：指该招式命中对手或被对手防御时，我方会获得帧数上的有利，如果有加帧且速度不慢的招式不妨多用。

**减帧**：指该招式命中对手或被对手防御时，我方会获得帧数上的不利。简单地说就是此时我方硬直比对手硬直大，对手可以提前行动。除了招式被对手防御之外，一般来说快速的下段攻击即使命中对手也会减帧。

尽管帧数十分有用，但在实战中并不是帧数占优就一定能压制对方。除了有下克上、跳克下的设定外，本作新增的霸体技也让一些出招慢威力大的招式翻了身。

# 跑动攻击

跑动后可以使用6种共通的攻击动作，这是系列一直都有的特色，不过本作有了部分改动。在使用吹飞技将对手打飞之后使用跑动攻击是常识，以前最有用的就是长距离跑步后使出的无敌撞击，不过如今已经行不通了。

**①前冲飞腿**：跑动中3
判定为中段，不需要很远的跑动距离便可使用。部分女性角色使用后会倒地。

**②将对手扑倒**：跑动三步以上
不能防御，扑倒后可以用双拳交替追打五下，部分角色有特殊的追加指令。

**③前冲滑铲**：跑动三步以上4
判定为下段，使出后己方会倒地，命中后会使对手不能受身，双方位置会交换。

**④双拳飞扑**：跑动三步以上1+2
判定为中段，判定时间长，可令防御中的对手产生大硬直。

**⑤踩踏对手**：跑动四步以上（对手倒地时）
倒地追加技，攻击力低，安定性高，对手横向翻滚时机掌握得到的话可回避。

**⑥撞击**：跑动四步以上（对手未倒地）
攻击力高，且不能侧闪回避。以前是完全无敌，本作改为附带霸体效果且可以防御，不过防御后对手会有大硬直。

# 受身

在受到攻击倒地的瞬间输入特定指令后，以最快速度起身，以避免对手倒地压制，这就是受身。同样是极其重要的防御手段。游戏中也存在着不能受身的招式，此外还有不受身就会追加伤害的招式。

**①侧翻受身**：任意拳脚键
倒地瞬间按拳键为向画面内侧翻滚，脚键为向画面外侧翻滚，可以通过连打按键来实现。由于受身过程中有无敌时间，所以算得上是最安定的受身方式。

**②后方受身**：b
着地后用手按地快速起身，这是本作新增的受身方式，比较



安定。可以通过按住 b 不放来实现。

**③快速受身 ：f**

脚靠近对手且脸朝上倒地时才能使用的受身方式。跃起时是有攻击判定的，不过威力低且被防有确反。可以通过按住 f 不放来实现。

## 起身

对于新手来说起身是很关键的一门学问，因为本系列中只要是具有较低攻击判定的招式都具备对地效果。本作修改了倒地受创的一些判定，不至于出现倒地后又被对手从地上捞起的情况，但如何在倒地后避免受到更大的伤害依然是很重要的课题。游戏中角色倒地的姿势一共有 4 种，分别是脚靠近对手・脸朝上、脚靠近对手・脸朝下、头靠近对手・脸朝上、头靠近对手・脸朝下。不同的状态下起身也有些许不同。

起身时还能使用起身攻击，不过部分起身攻击有限定的倒地姿势。起身攻击虽然能转守为攻，但被对手猜到后会有较大风险。除了下面列举的 4 种起身攻击外，部分角色还有特定的起身攻击。

**①脚靠近对手・脸朝上**：可使用中段踢（4）、下段踢（3）、牵制踢（d3）、翻滚攻击（b3+4）。

**②脚靠近对手・脸朝下**：可使用中段踢（4）、下段踢（3）。

**③头靠近对手・脸朝上**：可使用中段踢（4）、下段踢（3）。

**④头靠近对手・脸朝下**：可使用中段踢（4）、下段踢（3）。

在所有起身攻击中，最需要注意的是下段脚。部分角色在起身的下段脚命中后，后面可以接续威力不低的连续技。不过相对的，起身的下段脚风险也不小，可以被裁，可以被跳踢克，即使被对手防住也有很大硬直。

本作的牵制踢改为踢中对手后会自动后滚起身，比过去要更加安全。



## 投技相关

投技具有防御不能的特性，不过可以被拆掉，而且无法命中蹲下的对手（蹲投除外）。每个角色都有左投（1+3）和右投（2+4）两种普通投，在普通投指令的基础上输入 f，可以增加投技距离，但发生变慢。在之前的系列作品中，左投要用 1 拆掉，右投要用 2 拆掉，但本作改为左投和右投均可以用 1 或 2 拆解，而且拆投有效时间也延长了。这一改动可以说是方便了新手，同时也突出了指令投的作用。

使用投技命中对手侧面时即为侧面投，同样是按 1 或 2 均可以拆解，无需像过去那样根据左侧右侧来决定用什么键拆投。用投技命中对手背面时即为背面投，背投威力大，而且不能拆解。

每个角色还有数量不等的指令投，指令投有固定的拆解方法，除了 1 或 2 外，还有需要输入 1+2 才能拆解的指令投，这种投技单用 1 或 2 无法拆解。此外部分角色还拥有下段投、倒地投、空中投，下段投和倒地投可以拆解，而空中投无法拆解。



## 返技和裁技

返技与裁技都是化解对手打击技的手段，只不过返技的效果是直接给对手造成伤害，而裁技的特性是破坏对手的体势，令其出现破绽。

返技的操作为←1+3 或←2+4，当对手的攻击判定快要到达时输入返技指令，就能接下对手的攻击，反而令对手受到伤害。不过不是所有角色都有返技。注意返技有失败动作，如果返技失败，那么就会有一定的破绽，返技时机把握不对也会遭受对手的打击。此外返技虽然可以返上、中段的攻击，但对于头、肘、膝、肩等部位发出的攻击却是无效的。

而当对手返技成立时，左手或左脚攻击被返时输入 f1+3，右手或右脚被返时输入 f2+4 便可使出“反返技”。双手系的招式被返时，要根据招式本身的情况来输入反返技指令（有例外）。因为反返技的指令有效时间相当短，所以必须提前输入指令才有可能发挥作用。

裁技可以分为两种，上中段的裁技和返技一样，是只属于部分角色的技巧，而且效果也大不相同。下段裁则是全员共通的技巧，方法是在对手使出下段打击技或特殊中段技命中的瞬间输入 d/f。下段裁成功之后会令对手进入崩地效果，之后可以追打。下段裁没有失败动作，但持续时间很短，而且也存在着不能裁的招式。

## 空中连续技

空中连续技可以说是《铁拳》的最大魅力。一般来说空中连续技的构成如下所述：

浮空技→空中追打→螺旋回转→地面追打。

螺旋回转是本作新增的系统，光听译名感觉是个对付横移动的技巧，其实是和前作中的崩地技一样的连续技重要构成。具有螺旋回转性质的招式，在出招表中会以绿色的小人转圈图案标出。当此类招式命中空中的对手时，对手会往后飞并倒地后仰，这时就可以接续地面追打。

浮空技方面，一般来说都是 d/f2、u/f4，部分下段技和指令技



特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



也具备浮空效果。对手处于螺旋回转状态时，甚至会吃空中投，不过一次连续技中最多只能出现一次螺旋回转。而前作中空中连续技的核心是崩地，本作中在部分场地破坏墙壁、阳台、地板后仍会出现崩地效果，不过实用性已无法和前作相提并论。

在浮空技之前，还可以先使用一些大威力的招式将对手打成硬直，不过此类招式多为单发技，虽然威力大、判定强，但往往发生慢，或是防御后有大硬直，不可乱用。下段裁后也可以展开连续技，但下段裁后对手处于特殊状态，不能再用浮空技令其大浮空。游戏中已经为每位角色都内置了5条连续技，玩家可以在出招表最下方观看。

本作的连续技并不像数学问题那样只存在一种答案，很多人的连续技都有多种组合。什么样的连续技称得上是好的呢？答案是要根据情况而定，一般而言高伤害的连续技是很多玩家的最爱，但是还要考虑到搬运（距离远从而方便上墙）、起攻（伤害低但对手倒地处于不利状态，从而便于展开追击）、二择（试图再次制造让对手受创的机会）等，具体请各位在实战中考虑。

## Power Crush

Power Crush俗称霸体技，在出招表中以红色的小人套盾图案标记。霸体技的特征是出招时受到对手的中上段攻击时不会出现硬直，仍会保持原动作将招式出完，但此时受到的攻击仍会造成伤害，并且会致命。这个系统的意义在于对手再也不能肆无忌惮地单方面压制，也增加了赌博的风险。不过霸体技防不了下段攻击，另外也对投技无效。

## Rage Art&Rage Drive

当玩家的体力下降到一定程度后会进入Rage状态，此状态下玩家的攻击力会提升，并可以发动Rage Art和Rage Drive。

Rage Art可视为必杀技，特征是命中地面和空中的对手时会自动展开华丽的追击，威力巨大。每个角色的Rage Art指令都不一样，不过可以设定统一的快捷键。Rage Art被防住后会有大硬直，部分角色为下段攻击，必须心中有数。Rage Art也可以用于连续技中，不过伤害会得到修正。Rage Art全部自带霸体效果，受到致命伤害会死亡，但用来凹一些喜欢用小招压制的对手时特别好用，这也是老铁匠在上手本作时务必要小心的。

Rage Drive是仅能在Rage状态中使用的特殊技，比起通常形态来性能会有所强化，威力也会上升，发动时会带蓝光，同样能运用于连续技中并有修正。论实用性的话其实并不比Rage Art低。部分角色拥有一招以上的Rage Drive。

使用Rage Art和Rage Drive后Rage状态会强制解除，一局比赛中只能使用一次。另外有部分角色在Rage状态还有特殊操作，例如一八可以变身为恶魔。

## TIPS 练习心得

练习模式中最常见的设定，就是将行动设定中的对手行动1设为站立，对手行动2设为完全防御，这样就可以测试连续技是否成立。如果要练习空中连续技和追打，则还要设定受身和站起，一般来说设定为侧翻就可以了。

如果想研究对手的出招，则可以把对手行动1改为连续播放，之后更改连续播放1的内容。选择记录，可以手动输入你想出的指令；选择招式一览，可以直接从出招表中选择想要的招式。之后手动控制播放和停止即可，十分方便。

在显示设定中，可以把僵硬时间改为显示，这样就能直观地看出双方动作的硬值时间。不过要想获得更具体的资讯，还是得查阅专门的帧数表。





# 《铁拳7》新角色上手指南

## JOSIE
## 乔西

### 主力技

**1,4,3** ：确反用。由 10 帧发生的左拳起手的确定连携，比通常的 1,2 威力更大。

**f2,4** ：确反用。12 帧发生的确定连携，威力不低，判定为上上，被防减 13 帧。

**3 ~** ：立回用。13 帧发生的左脚攻击，其后有多种变化，并支持延迟输入。3,3 在 COUTNER 时连携成立，距离远且安定；3,2,F 可以进入滑步，从而展开二择；

**SS 构** ：立回用。1,2,4 ~、2,4 ~ 之后会进入 Switch Stance 构（简称 SS 构），包括滑步有多种变化，COUNTER 时回报巨大。

**d4** ：15 帧发生的下段踢，命中后加 1 帧，被防减 10 帧，虽然威力不大但值得信赖。

**滑步中 3 或 2** ：二择用。输入 f,N,d,d/f 后进入滑步，也可以在 3,2,F、1,2,4,F、2,4,F、d/f3,2,F 后自动进入。滑步中 3 是性能优良的下段踢，威力大，命中后有利，被防减 13 帧；滑步中 2 为浮空技，可以使用大威力连段，被防减 14 帧。

**4** ：12 帧发生的右脚，COUNTER 命中时对手浮空，可迅速追加 f1+2，在后面展开连续技。可参考游戏自带的连续技。

**2,4 ~ SS 构中 4** ：撞壁后的最佳追加。

**起身 4** ：乔西的最速起身技，11 ~ 12 帧发生，但之后不能追加，被防减 5 ~ 6 帧。

**起身 2,1** ：13 帧发生的起身技，确定连携，命中后可以用滑步中 3 追击。动作快的话可以前冲接 d3,4，但难度很高。招式结束时按 b 还会进入特殊构。

**ff3+4** ：乔西贵重的指令技，用 1+2 拆解。

**d/f2** ：浮空技。15 帧发生，被防减 13 帧。

**u/f4** ：浮空技。跳判定，15 帧发生，被防减 13 帧。

**u/f3** ；浮空技。跳判定，28 ~ 29 帧发生，被防减 7 帧，高威力起始。

### 参考连续技

乔西的空中连续技构成大同小异，螺旋回转前后都有多种选择，玩家可自行开发。f2,3,4 是螺旋回转的最佳选择，但在 COUNTER 时反而不易命中，要稍加注意。

①蹲中d/f4（ch） d/f3,2
②d/f2 f1+2 4 f2,3,4（S） 前冲f2,3,4
③d/f2 f3 4 3,3（S） 前冲f3 u/f3+4
④u/f3 f3 4 3,1,F ~ 滑步中1,3（S） 前冲3,f3
⑤u/f4 f3 3,1,F ~ 滑步中1 3,1,F ~ 滑步中1,3（S） ffF3
⑥b3+4 ~ 1 f3 3,3（S） 前冲f3 3,2,F ~ 滑步中1,3
⑦SS构中1或2或3（ch） f3 3,3（S） 前冲1,2,4 ~ SS构中F ~ 滑步中3
⑧ff4（ch） 起身3 1 f1+2 1,2,4 ~ SS构中F ~ 滑步中3
⑨f1+2 RD f1+2 f2,3,4（S） 前冲f2,3,4
⑩滑步中2 f3+4 f1+2 f2,3,4（S） 前冲f2,3,4（部分体型限定）

国籍是格斗游戏中非常少见的菲律宾，实际上可以视为翻版布鲁斯。和外表相符的是，她拥有快速发生的拳技和距离较长的脚技，连续技难度不高，部分招式在 COUNTER 命中时能给予对手巨大伤害，但投技不如布鲁斯变化多。强度中等。



# CLAUDIO
# 克劳迪奥

欧洲神秘组织天狼星射手的领军人物。拥有高性能的上中段招式，特殊状态星暴（Starburst，简称 STB）能够将部分招式附加强力效果。上手简单，但如何触发和运用星暴是克劳迪奥使的最大难关。强度中等。

## 主力技

**1,2**：确反用。10 帧发生。

**f2,2**：确反用。12 帧发生的确定连携，命中后进入星暴状态。

**u/f4**：主力浮空技。跳判定，15 帧发生，被防减 13 帧。

**ffF2**：上段的冲撞拳，命中后进入星暴状态。被防加 7 帧，可以展开二择。

**4,3**：上中段判定，12 帧发生，被防减 9 帧。COUNTER 命中时自动将敌人踢为螺旋回转状态，还具有追踪攻击效果。

**b3**：13 帧发生的中段技，被防减 4 帧。常和 d4 一起用于中下段二择。

**d4**：12 帧发生的下段技，命中减 2 帧，被防减 13 帧。常和 b3 一起用于中下段二择。

**d/f3,1**：中中判定，14 帧发生，第 2 段可以延迟，可以不出。第 1 段被防减 7 帧，第 2 段被防减 13 帧。

**f3**：跳判定的中段技，18 帧发生，被防减 9 帧，具有追踪攻击效果，命中后大幅有利。

**横移动中 4**：威力较大的下段技，发生慢，被防减 11 帧，但命中后加 3 帧。

**d/b3**：24 帧发生，被防减 17 帧。COUNTER 命中时对手倒地，可接连续技，属于风险大回报较高的技巧。

**起身 4**：最速起身技，11 帧发生。

**起身 2**：15 帧发生，浮空技，命中后进入星暴状态。被防减 14 帧。

## 星暴状态

星暴状态是克劳迪奥的招牌技，在特定招式命中后克劳迪奥手上会缠有青炎，简称 STB，俗称带火、青炎等。星暴状态下特定招式会强化，不过只要使用一次此类招式就会解除星暴状态。星暴状态下的克劳迪奥实力大幅提升。

### 推荐触发技

ffF2：远距离的突袭，也可以用在连续技的最后。

b4,2：一般用在连续技中。

f2,2：12 帧的确反技。

### 推荐派生技

STB 中 f1+2,1+2：16 帧发生的中段技，命中后可追加连续技，被防减 9 帧，无风险。可以与下一招形成二择。

STB 中 d2,2：下段二连技，命中后可以追加连续技。注意在非 COUNTER 时第一段命中后第二段可以防御，但新人往往反应不过来。20 帧发生，被防减 12 帧。可以与上一招形成二择。

STB 中 b4,3,2：又华丽又高伤的打击技，可用于连续技的最后。

## 推荐连续技

克劳迪奥的连续技变化不多。放弃少许伤害改为获得贵重的星暴状态，有时反而是更好的决定。撞壁后可以用 d/f3,2 b3，或 d/f3,2 d1+2 来追击。

①u/f4 b3 4,3（S）b4,2

②u/f4 f3（S）ff4 b3 d1+2

③u/f4 f3（S）ff4 b3 f2 b4,2

④d/f1,2 b3 f2 1,2 f3（S）ffF2

⑤STB中d2,2 起身1 b3 1,2 f3（S）ffF2

⑥STB中f1+2,1+2 前冲f3（S）ff4 b3 f2 b4,2

⑦d/b3（ch）起身4 f1 f3（S）b4,2

⑧4,3（ch S）ff4 b3 f2 b4,2

⑨起身2 b3 f2 1,2 f3（S）ffF2

⑩下段裁后f3（S）ff4 b3 f2 b4,2

## 主力技

**1**：立回专用。左拳单点，10 帧发生，被防加 1 帧，由于距离很远，经常可以打乱对手步骤。可以和 d/f1、d1、d2 混用。

**d2**：主力浮空技，15 帧发生，被防减 14 帧，距离远是其魅力所在。

**1,2**：威力强大的确反技，10 帧发生，但是被防减 14 帧。

**d/f1+2,1+2**：优秀的对地技，起攻专用。

**d/f2,1**：15 帧发生的中段技，具有螺旋回转效果。第 2 段可以延迟，用作墙壁连段也不错。

**d/b2**：高威力下段，被防减 14 帧。

**d/b3**：继承自马杜克的灵魂下段，距离远，命中后加 6 帧大幅有利。但是被防后是 25 帧以上的超大硬直。

**ffF2**：长距离中段冲撞，被防加 7 帧。

**f1+2**：13 帧发生的上段，被防减 10 帧。最大价值是 COUNTER 命中后自动追加，威力很大。

**蹲中 d/f2**：长距离下段，命中后可以接续连续技。注意命中后要迅速以 u,N 取消才能恢复站立状态。

**b2**：长距离中段，可以按住 2 来调整出招时间，之后按住 F 还能入构，然后用中段和上段防御不能技二择。

**起身 1**：11 帧发生的中段，被防减 7 帧。

**起身 2,3**：高威力连携，15 帧发生，被防减 13 帧。

## 推荐连续技

连续技可以说是基加斯的弱项。尽管浮空技不少，而且不乏高威力招式，但要想在实战中命中对手还是很难的。螺旋回转后以 d/f1+2,1+2 追击可以说是基加斯的定番，虽然并不是确定连续技，但实战的命中率不低。

①b1 F1 f2,1（S）d/f1+2,1+2
②ff1+2 df3,1 df3,1+2
③蹲中d/f2 u/f3+4
④起身4（ch）d3,2
⑤d/b2（ch）前冲u/f3+4
⑥下段裁后f2,1（S）d/f1+2,1+2

力量型角色，单发技威力大、距离远，但是动作慢，连续技较弱，可视为马杜克的简化版。强度下等。顺带一提的是虽然剧情没明说，但基加斯应该就是改造过的马杜克，一想到这货居然从小领养了卡塔莉娜，不得不说还真是套路深。

# GIGAS 基加斯






## 主力技

**1,2**：确反用，第 2 段是中段，可以打到爱蹲的对手，之后还能接 f2 的 3 种派生，如果 COUNTER 命中的话后面的变化会全部命中。发生 10 帧，但被防减 4 帧。

**f2**：就是 1,2 的第 2 段动作，之后能接 1 或 2 或 1+2，如果 COUNTER 命中的话后面的变化会全部命中。f2,1 有小确反；f2,2 无确反但会被横移躲掉，命中后可接 b1；f2,1+2 克横移无确反，命中后进入螺旋回转状态，但是最后为上段。

**4**：12 帧发生的中段，抢血用，被防减 9 帧。

**u/f4**：主力浮空技，15 帧发生，被防减 13 帧。

**d/f2**：浮空技，15 帧发生，被防减 13 帧。命中后准确输入 4,3,1 有固定连携。

**起身 2**：浮空技，16 帧发生，被防减 13 帧。命中后准确输入 4,3,1 有固定连携。

**b1**：长距离中段，对地性能优秀。17 帧发生，被防减 13 帧。

**f4,4**：27 帧发生的跳跃技，被防减 4 帧。第 1 发或第 2 发后按 b 可以进入背向，虽然会有硬直但可以使用背向招式来攻击对手，例如 f3+4,3+4,3+4 。

**d/f1**：立回用中段技，发生 13 帧，被防只减 1 帧，命中加 7 帧，十分优秀。

**d/f4**：带跳判定的下段技，威力大，被防减 12 帧，命中加 7 帧。

**d2**：16 帧发生的中段技，被防加 2 帧，还能令对手强制蹲下，命中时具有地板破坏效果。

**b3**：17 帧发生的中段技，被防减 11 帧。最大用法是 B3 会转背向。

**b4**：16 帧发生的中段技，被防减 8 帧，COUNTER 时对手腹崩可接各种连续技，比较实用。

**蹲中 d/f1**：18 帧发生的下段技，被防减 14 帧，COUNTER 命中时可接连续技。

**蹲中 d/f4**：17 帧发生的中段技，被防减 16 帧，可与上一招二择。

**起身 3**：15 帧发生的中段技，被防减 12 帧，具有躲上段效果。

## JF输入

克萝依的一大特色是拥有不少 JF 输入指令，即按照时机输入指令会产生特殊效果，可以是不同的招式，也可以是伤害增加。这里只介绍几个实用的例子。

RA：克萝依的 Rage Art 是下段起始的七连击，如果前六击命中时准确输入 3 或 4，可以令 RA 的完结动作和总伤害发生变化。成功 0 ~ 3 次，威力为 50，克萝依会“嘿嘿”笑一声结束；成功 4 ~ 5 次，威力为 60，克萝依会喊出“LUCKY”；成功 6 次，威力为 65，克萝依会使用升龙拳收招。

RD：克萝依的两个 Rage Drive 在收招时会喊“one two”，在喊出“two”的时候按 1+2，即可做出追加。

d/f2、起身 2：在这两个浮空技后依次输入 4,3,1，会自动进行追加。这是克萝依必须要会的技巧，不过并不算难按。4 需要在 2 后快速输入，之后可以用 3,3,1,1 的指令来取巧。多加练习后应该不是问题。

d/b3：这个派生技使用后克萝依会喊“one two”，在喊出“two”的时候输入 d/b4 会进入新的派生，在喊出“four”的时候输入 d/b3 会变回去，然后在喊出“six”时输入 d/b4 继续派生。而整个派生技中根据不同时机出招还有其他变化，因为不算实用就不多说了。

## 推荐连续技

克萝依的连续技变化并不算多，难度也不高。下面列出一些变化，大家可以自行组合。撞墙后推荐追击是 1,d/f1,b1 。

①d/f2 d/f1 d/f1 f2,1+2（S） ff4,3+4,4
②d/f2 d/f1 b4 d/f1 f2,1+2（S） ffF3
③u/f4 d/f1 d/f2,4,3,1（S） 前冲f2,1
④d/f2 d/f1 1,2,1+2（S） u/f3+4,3+4,4
⑤d/f2,4,3,1（S） ff4,3+4,4
⑥1,2,1+2（ch） d/f1 d/f1 f2,1
⑦b4（CH） d/f2 d/f2 d/f2 f2,1+2（S）前冲f2,1
⑧背向f3+4,3+4,3+4 d/f2,4,3,1（S） 前冲f2,1+2
⑨f4,4,b 背向f3+4,3+4,3+4 d/f1 f2,1+2（S） 前冲ffF3

原本用来取代卡波卫勒型角色的猫娘，派生技少了一大半，上手难度下降，但是强度也随之下降。连续技难度不高而且威力不低，近身有利，拥有丰富的多择。但下段攻击弱，确反差，派生技不够稳定。强度下等。

# 克萝依

# LUCKY CHLOE

# AKUMA
# 豪鬼

## 主力技

**鬼门连突（1,2）**：确反用。10帧发生的确定连携，威力大，但被防减 17 帧，要慎用。

**d3**：下轻脚，之后能接龙卷斩空脚（qcb3 或 4），主力技之一。15 帧发生，被防减 11 帧。

**d4**：扫堂腿，能将对手直接踢倒，17 帧发生，被防减 26 帧。

**百鬼袭（f,d,d/f3 或 4）**：同样是豪鬼的成名技，之后有多种变化，上中下投技应有尽有。

**豪波动拳（qcf1 或 2）**：在《铁拳》世界中非常少见的飞行道具，能够有效防止对手直线突击，还有 EX 的变化。

**怒发天冲（d/f2,1）**：中距离的浮空技，16 帧发生，第一段被防减 7 帧，第二段被防减 17 帧。

**苍天冲（起身 2）**：15 帧发生的浮空技，被防减 15 帧。

**1+2**：上段攻击，可以蓄力，蓄满后防御不能。此技最大作用是能用来取消特定招式，之后还能用前冲或疾退来取消它的动作，但要消耗气。

**豪升龙拳（f,d,d/f1 或 2）**：正所谓天下武功出升龙，小升龙 10 帧发生，大升龙 11 帧发生，带有无敌时间，凹升龙成为可能。当然被防也是 24 帧以上的超大破绽。

**真・瞬狱杀**：豪鬼的 Rage Art，是带有霸体效果的移动投，防御不能。破法其实很简单，原地跳起即可。



## 推荐连续技

豪鬼要想打出高伤连续技，需要消费气槽，无论是直接使用 EX 必杀技还是取消后追击均可。另外下文中的 f1,d,d/f1 是左拳接弱升龙的简化指令。

①d/f2,1 3 d/f1 4,3（S） 前冲d/f2,4,3
②d/f2,1 f1,d,d/f1 4,3（S） 前冲d/f2,4,3（侧面限定）
③起身2 弱升龙 d/f1 4,3（S） 前冲d/f2,4,3
④百鬼袭中2 d/f1 4,3（S） 前冲1+2命中后ff d/f2,4,3
⑤前跳中4 f1,d,d/f1
⑥1 强升龙
⑦百鬼袭中3（ch） 前跳4 1+2命中后ff 4 2 强升龙



本作的最大噱头，令人意外的是他的操作方法保持了 2D 格斗的搓招风格，不得不说铁拳组是用了心的。豪鬼拥有独特的 SUPER 气槽，可以通过消费气槽来使用 EX 必杀技。豪鬼还保留了来自《街霸Ⅳ》的独门系统，在特定招式命中前按 1+2 即可消费 1 格气来取消，取消的瞬间按 ff 或 bb 还可以前冲或疾退，还原度非常高。气够的话豪鬼可以派生出非常强力的必杀技，缺点是中距离不够给力，另外招式破绽也大。强度中上。中文版有一点不爽的是无法调日文出招表，使得很多大家耳熟能详的招式都变成了英文名字，就连豪鬼（GOUKI）的名字都是按美版来的。

特 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

# 沙欣

# SHAHEEN

本作新增的阿拉伯格斗家，在街机初版中是最强角色，如今强度中上。沙欣可以说是一个易上手的角色，出招、立回都比较简单，适合初心者。虽然有构（Stealth Step，简称 SS 构），但变化很少而且比较好用。不过用久之后会觉得比较单调，要想更上一层楼很有难度。

## 主力技

**1,2** ：确反用，10 帧发生。

**4,1** ：代表技。11 帧发生，可用于确反，COUNTER 时后面可以接连续技，被防只减 4 帧，不过注意是全上段。

**u/f4** ：浮空技，15 帧发生，被防减 13 帧。

**起身 4** ：11 帧发生的中段技。被防减 6 帧。

**起身 2** ：16 帧发生，命中后可接连续技，被防减 17 帧。

**d/b2,1** ：14 帧发生的确定连携，可以用来攻击挥空的对手。第一段后迅速输入 d/f ，可以入 SS 构。

**d4** ：19 帧发生的下段，命中后加 1 帧，被防减 12 帧。

**d/f1+4** ：40 点伤害的指令投，用 1+2 拆解。

## 推荐连续技

撞墙后推荐用 d/f1 d1 起身 3,3 ，或者 d/f1 d/f1 b4 。

①d/f2 d/f1 4,1 f2,4,4（S） ffF3
②d/f2 3,d/f ~ SS构中2 f2,4,4（S） 前冲d/b2,d/f ~ SS构中3
③u/f4 3,d/f ~ SS构中2 f2,4,4（S） 前冲d/b3,4
④SS构中3 前冲d2 d/f1 f2,4,4（S） 前冲d/b2,d/f ~ SS构中3
⑤起身2 3,d/f ~ SS构中2 f2,4,4（S） 前冲d/b3,4
⑥下段裁后3,d/f ~ SS构中2 f2,4,4（S） 前冲d/b2,d/f ~ SS构中3
⑦u/f3 d2 4,1 f2,4,4（S） RA
⑧d/f2 f3 d2 4,1 d/f3（S） 前冲d/b2,1





# KAZUMI

# 三岛一美

本作剧情的关键人物，部分招式和平八一样，没有风神步是最大不同。拥有呼叫老虎的特殊能力，可充当飞行道具。立回不错，各种牵制技完备，但面对死防的对手没有太好的办法。强度中等。

## 主力技

**1,1,2** ：确反用，10 帧发生的连携，全中后对手倒地。注意第三段被防减 17 帧，可以延迟输入，需要目押确定是否出完。第二段被防只减 1 帧。

**d/f1,2** ：13 帧发生的确定连携，第一段被防减 3 帧，第二段被防减 13 帧。性能与平八的同指令技类似，第二段可以延迟输入，立回主力。

**f3F** ：18 帧发生的中段后进入特殊步如意翔・魁，被防减 6 帧，进入如意翔・魁后有 5 帧有利。在连续技中的应用非常广泛。

**ffF2** ：长距离的突击技。被防减 4 帧。

**u/f4** ：标准浮空技，具有跳判定，15 帧发生，被防减 13 帧。

**起身 4,4** ：11 ~ 12 帧发生，就速度而言威力很可观了。被防减 6 帧。

**起身 2** ：18 ~ 19 帧发生，被防减 12 ~ 11 帧。大威力浮空技。

**d/b4** ：距离较远的下段技，20 帧发生，被防减 12 帧，命中后 4 帧有利。

**d/b2,3,4** ：三个连续的下段技，COUNTER 时全部成立。每一段都可以延迟输入，第一、二段被防减 14 帧，第三段被防减 11 帧，是否出完请自行判断。

**d/f1+2** ：指令投，用 1+2 拆解。在墙壁边能让对手撞墙，之后接 bf2,1,1+2 。

## 推荐连续技

同样是构成形式大同小异，可自行开发。注意 d/f2 有 24 帧大确反，而且后面并没有什么太强的追加，不推荐。

①u/f4 f4（S）前冲f3f ~ 如意翔・魁中2 bf2,1,1+2
②u/f4 4 bf2,1,4（S）前冲bf2,1,1+2
③u/f4 f3f ~ 如意翔・魁中2 d/f1 bf2,1,4（S）前冲 f3f ~ 如意翔・魁中2
④u/f4 f3f ~ 如意翔・魁中2 d/f1 bf2,1,4（S）f3+4 ~ 如意翔・魁中4,2
⑤d/f2 d/f1 bf2,1,4（S）前冲bf2,1,1+2
⑥ff4 f3+4 ~ 如意翔・魁中2 f3f ~ 如意翔・魁中2 bf2,1,4（S）前冲f3f ~ 如意翔・魁中2
⑦起身2 f3f ~ 如意翔・魁中2 bf2,1,4（S）前冲 bf2,1,1+2
⑧如意翔・魁中1或2 f3f ~ 如意翔・魁中2 bf2,1,4（S）前冲bf2,1,1+2
⑨u/f3,4,3（S）f3+4~如意翔・魁中2 bf2,1,1+2



## 主力技

**1,1** ：确反用。10 帧发生，其后还可以进鹞步或接其他招式。注意 1,1,2 被防加 7 帧但全程上段。

**2,2** ：确反用。12 帧发生，被防减 12 帧。

u/f44：浮空技，15 帧发生，被防减 13 帧。注意当浮空技用的时候只能按两次 4 。如果命中的话连接 4 可以使出简易连续技。

**起身 4** ：11 ~ 12 帧发生，被防减 3 ~ 2 帧。

**起身 2** ：浮空技。15 帧发生，被防减 13 帧。

**b1** ：14 帧发生的中段技，之后可以进鹞步。无论是 b1,1 还是 b1,2 被防都没有确反，命中都加帧，比较好用。

**u/b4** ：16 ~ 17 帧发生的中段技，被防减 14 帧。对地、墙边十分好用。

**d/f4** ：15 帧发生，被防减 9 帧。近身战主力，无确反，COUNTER 后可接连续技，只是距离略短。

**d/f3,3** ：中下段的偷袭技，注意无论哪段被防都是有大硬直。d/f3,3,d 可以取消下段。

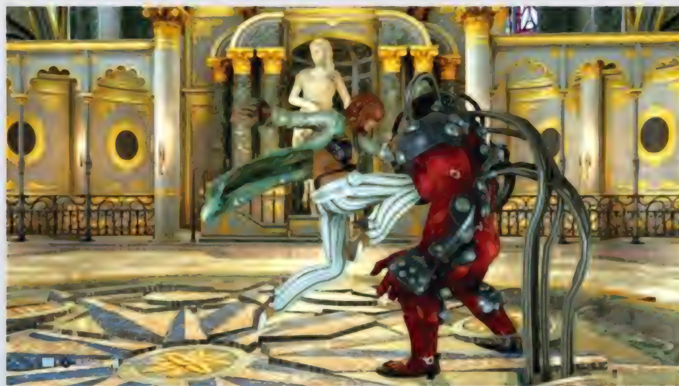
**d3,3** ：下中段组合，第二段被防减 13 帧，不过可以改出 d3,4 ，这样只减 4 帧。

**d/b4** ：29 帧发生，被防减 26 帧。超大破绽的下段技，不过命中之后可以接连续技，属于高风险高回报的招式。

**鹞步中 3** ：威力不错的下段，被防减 25 帧，不可乱出。

**鹞步中 u/f3** ：具跳判定，被防后只减 6 帧，命中后可以接 u/b4 打乱动。

**d/f1+2** ：指令投，用 1+2 拆解。在墙壁边能让对手撞墙，之后接 d2F ~ 鹞步中 4 。



## 推荐连续技

同样是容易理解的构成。撞墙后高度合适的话只要连按 3 就可以简单地追加。

①u/f4,4 b1F ~ 鹞步中1 b1F ~ 鹞步中1 b1F ~ 鹞步中4
②u/f4,4 b1F ~ 鹞步中1 d/f1 f2,2（S） f4 ~ 鹞步中4
③u/f4,4 b1F ~ 鹞步中1 d/f1 f2,2（S） 前冲d2F ~ 鹞步中4
④u/f4,4 ff4（S） d2F ~ 鹞步中1 b1F ~ 鹞步中4
⑤b2 b1F ~ 鹞步中1 d/f1 d/f2,4（S） 前冲d2F ~ 鹞步中4
⑥d/b4 d2F ~ 鹞步中1 d/f1 f2,2（S） ffF3
⑦u/f3 b1F ~ 鹞步中1 d/f1 d/f2,4（S） 前冲d2F ~ 鹞步中4
⑧d/f4（ch） b1F ~ 鹞步中1 d/f1 d/f2,4（S） f4 ~ 鹞步中4
⑨d/b4 d2F ~ 鹞步中1 d/f1 f2,2（S） 前冲d2F ~ RD

只要连按脚键就可以使用华丽的连续技，对新人来说十分友好。拥有下段发生的高威力连段，各种通常技后都能够进鹞步，属于无论新人高手都能钻研的角色，但有利技较少，强度中上。作为新手而言，克服乱按的毛病是首要问题。

# 卡塔莉娜 KATARINA

# 成就/奖杯攻略

## XOne版

| 成就总数 | 1000点/43个 |
|---|---|
| 全成就难度 | 2/10 |
| 全成就所需时间 | 5小时左右 |
| 在线成就 | 60点/4个 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 成就BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

## PS4版

| 奖杯总数 | 1白金 3金 13银 26铜 |
|---|---|
| 白金难度 | 2/10 |
| 白金所需时间 | 5小时 |
| 在线奖杯 | 4个 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无会错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

本作可谓成就/奖杯神作，特别是对于有系列经验的玩家而言。最大难关当属于在线模式的两种比赛中各赢一场，还是需要一点技术的，而且坑爹的联线环境也是一大拦路虎。其他方面毫无难度可言，其中凡是标注“离线模式的对人战除外”的部分，全部不能用双手柄对战的方法获得，但能在练习模式中达成，简直就是送分。除了条件中已限定模式的成就/奖杯外，段位、金钱相关的成就/奖杯推荐在TREASURE BATTLE中解除。当打到Warrior段位时，差不多就可以解除所有相关成就/奖杯了。

## 成就/奖杯详解

### 夺回一切！ 10点/
解锁条件 获得所有奖杯

### 好耶！办到了！ 15点/
解锁条件 在ONLINE的RANKED MATCH获胜
获取方法 不能用邀请好友的方法，必须凭真本事取胜。不过在没人的时候找一个好友同时搜索还是可以的。

### 真是场好比赛，下次再会吧 15点/
解锁条件 在ONLINE的PLAYER MATCH获胜
获取方法 可以邀请好友，因此没有难度。

### 好！上吧！ 15点/
解锁条件 在ONLINE的TOURNAMENT获胜
获取方法 锦标赛模式可以邀请，但最低需要4个人才能开始，如果你有3个小伙伴的话就毫无难度。只要赢得一场比赛即可，无需获得冠军。

### 随便你从哪里来都行！ 15点/
解锁条件 在ONLINE对战10次
获取方法 模式不限，所以刷PLAYER MATCH最为安逸。

### 一瞬歼灭 15点/
解锁条件 在TREASURE BATTLE获得3连胜

### 我可是这么厉害呢 30点/
解锁条件 在TREASURE BATTLE的特别对战获胜3次
获取方法 特别对战是指那种赛前出现巨大特写画面的比赛，对手有一美、豪鬼等人。25连胜固定出现一场，之后随着连胜场次的增加，特别对战的出现几率也会提升。

### 你以为你能打倒我吗？ 10点/
解锁条件 通过STORY的MAIN STORY PROLOGUE
获取方法 难度不限，建议调最低难度完成。

### 开始吧 20点/
解锁条件 通过STORY的MAIN STORY Chapter 1

### 要来挑战我啊… 15点/
解锁条件 通过STORY的MAIN STORY Chapter 8

### 这是无法相容的命运 30点/
解锁条件 通过STORY的MAIN STORY Chapter 13

### 在这解决你！ 90点/
解锁条件 观看STORY内，MAIN STORY的EPILOGUE

### 我要揭露真相！ 15点/
解锁条件 通过3种STORY的CHARACTER EPISODE

### 命运闪电 30点/
解锁条件 通过10种STORY的CHARACTER EPISODE

### 没有努力就没有进步！ 30点/
解锁条件 在PRACTICE中累计给予50000损伤
获取方法 成就/奖杯会在达到数量的时候解锁，可以累计。但注意这个损伤量需要在返回主菜单时才会保存下来。如果在未达到数量之前，直接关机或退出游戏的话是不算的。可以多用一些威力大的招式例如防御不能技。

### 太好了！ 15点/
解锁条件 获得20个宝箱

### 总算找到你了啊！ 90点/
解锁条件 获得50个宝箱

### 盛者必衰 10点/
解锁条件 在ARCADE BATTLE或TREASURE BATTLE中的特别对战中战胜AKUMA
获取方法 AKUMA也就是豪鬼在欧美的名称。要想在特别对战中战胜豪鬼，推荐挑战街机模式。此模式中豪鬼的出现条件为：①一局不输；②3分钟内战胜前4个对手；③至少有一次完美胜利。可以调最低难度，1局胜。

### 就教教你什么是恐怖吧 10点/
解锁条件 在ARCADE BATTLE或TREASURE BATTLE中的特别对战中战胜一美
获取方法 和豪鬼类似，只是要战胜一美。一美在街机的出现条件不明，但肯定比豪鬼简单。也可以去夺宝模式尝试，遇到的几率很高。注意必须是出现一美巨大的特写画面的特别战斗才算。

### 别太在意啊 20点/
解锁条件 以PERFECT获胜（离线模式的对人战除外）
获取方法 即以不受任何伤害的状态赢得一小局。



### 很厉害嘛 10点 / 铜杯

解锁条件 以GREAT获胜（离线模式的对人战除外）

获取方法 GREAT胜利的条件是我方残血获胜。差不多要求玩家只剩下一丝血时获胜才算。

### 无处可逃了，放弃吧 15点 / 铜杯

解锁条件 用追踪攻击击中10次以上（离线模式的对人战除外）

### 来吧，让我把你踢到地狱的尽头 15点 / 铜杯

解锁条件 用空中连击击出70以上的损伤(离线模式的对人战除外）

### 冷静应战的话就没问题 15点 / 铜杯

解锁条件 使出3次十连击（离线模式的对人战除外）

获取方法 观看出招表中的10 Hits Combo，然后使出3次即可。

### 优雅 15点 / 铜杯

解锁条件 触发10次螺旋回转（离线模式的对人战除外）

### 力量才是一切 15点 / 铜杯

解锁条件 用Power Crush击中10次（离线模式的对人战除外）

### Overdrive！ 30点 / 银杯

解锁条件 用Rage Drive击中10次（离线模式的对人战除外）

### 这样就解决了！ 30点 / 银杯

解锁条件 用Rage Art击中20次（离线模式的对人战除外）

### Stun Gun！ 30点 / 银杯

解锁条件 用Rage Art逆转K.O.对手5次（离线模式的对人战除外）

获取方法 需要在发动RA时血比对手少，同时RA要打死对手，在夺宝模式中可轻松完成。

### 看来会很有趣呢 15点 / 铜杯

解锁条件 升级至1st dan

### 你的武术功夫很不错 15点 / 铜杯

解锁条件 升级至Initiate

### 吼吼！（动作不错！） 30点 / 银杯

解锁条件 升级至Brawler

### 超热血格斗家 90点 / 金杯

解锁条件 升级至Warrior

获取方法 这应该是夺宝模式中最后获得的成就/奖杯，升到Warrior大概需要赢60～70盘，且要保持近乎全胜的概率。由于不限定角色，想快速获得的话选择豪鬼，拉开距离后两种波动拳交替使用，就可以击败所有的AI。

### 野兽之怒 30点 / 铜杯

解锁条件 Rage状态所累计造成的损伤超过1000（离线模式的对人战除外）

### 金刚不坏 10点 / 铜杯

解锁条件 防御Rage Art5次（离线模式的对人战除外）

### 不用手下留情啊 15点 / 铜杯

解锁条件 战胜段位较高的对手20次

获取方法 可以在夺宝模式中获得，在升到Warrior之前必定可以达成。

### 破坏冲动 10点 / 铜杯

解锁条件 引发地板破坏（离线模式的对人战除外）

### Crash Impact！ 10点 / 铜杯

解锁条件 引发阳台破坏（离线模式的对人战除外）

### 你想去哪里？ 30点 / 银杯

解锁条件 在FORGOTTEN REALM关卡到达最底层（离线模式的对人战除外）

获取方法 在FORGOTTEN REALM关卡连续使用砸地的招式就可以轻松达成，练习模式都行。最简单的招式就是ALISA的右拔（2+4）。

### 要跟爸爸保密喔 15点 / 铜杯

解锁条件 在JUNGLE OUTPOST关卡到达最深处（离线模式的对人战除外）

获取方法 在JUNGLE OUTPOST关卡，首先用任意击飞技将一方打出场外掉至下层，之后再用击飞技把下层的植物墙壁破坏即可。

### 这只是公事 15点 / 铜杯

解锁条件 累计获得金额超过500万G

### Excellent 30点 / 银杯

解锁条件 累计获得金额达到1,000万G

### 称霸铁拳之人 20点 / 银杯

解锁条件 已在STORY的MAIN STORY中通过SPECIAL CHAPTER

获取方法 故事模式通关后解锁此章节，也就是用恶魔一八挑战豪鬼的部分，强烈建议用最低难度完成。



# MASS EFFECT ANDROMEDA



尽管因为风评不佳，和大家过了好久后才终于见面的“《质量效应》系列”又要被EA雪藏了，但其实作为系列新作，《质量效应 仙女座》的整体游戏体验并不差，角色的脸部表情问题在经过补丁修正后，也不再像是一开始那么突兀。虽然女主角默认脸部造型做得还是比较差劲，搞得落了个《丑女座》的外号（噗——不好意思，太形象憋不住），但实话实说，游戏本身还是很好玩的，白金/全成就要花点时间，不过难度也不太高，要是能够呼朋引伴打几盘联机模式比赛，那就更有意思了。本次攻略，我们也会按照这两个方向来去制作攻略，希望能够帮助大家尽情享受这款作品，毕竟接下来几年里我们应该都是玩不到下一个系列新作了啊。

文 稀饭 & 三日月 美编 NINA

| 质量效应 仙女座 | | EA | PS4 XOne |
|---|---|---|---|
| Mass Effect: Andromeda | | 角色扮演 | 美版 |
| 2017 年 3 月 21 日 | 本地 1 人、在线 1 ~ 4 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 PS4：449 港币、XOne：429 港币 | | | |

# 系统详解

## 操作列表

### 角色操作列表

| PS4 | XOne | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 瞄准 |
| L1 | LB | 技能1 |
| L2 | LT | 瞄准 |
| R1 | RB | 技能2 |
| R2 | RT | 射击 |
| L1+R1 | LB+RB | 技能3 |
| L3 | LS | 奔跑 |
| R3 | RS | 视角居中/更换越肩方向（战斗时） |
| △ | Y | 近战攻击/调查 |
| ○ | B | 突进 |
| × | A | 跳跃 |
| □ | X | 上弹 |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 向两个队友发出指令 |
| 方向键← | 方向键← | 向队友A发出指令 |
| 方向键→ | 方向键→ | 向队友B发出指令 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 进入/退出扫描模式 |
| 触控板 | VIEW | 武器转盘 |
| OPTIONS | MENU | 游戏菜单 |

### 流浪者全地形车操作列表

| PS4 | XOne | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角 |
| L1 | LB | 更换为四轮/六轮模式 |
| L2 | LT | 刹车/倒车 |
| R1 | RB | 呼唤采矿器（只在矿点可用） |
| R2 | RT | 油门 |
| L3 | LS | 手刹 |
| R3 | RS | 视角居中 |
| △ | Y | 传送回暴风号（长按） |
| ○ | B | 下车 |
| × | A | 跳跃 |
| □ | X | 加速 |
| 方向键→ | 方向键→ | 开启/关闭矿物侦测界面 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 开启/关闭车灯 |
| OPTIONS | MENU | 游戏菜单 |

## 人物进阶操作

### ●悬浮

在跳跃后长按L2/LT键就可以让角色悬浮在半空中，这也算是科幻题材射击游戏里的常见设定了，但本作在悬浮的同时还可以通过推动左摇杆来进行一定距离的移动，在特定场景当中可以通过这招来去到很多靠正常跳跃无法到达的地方。



### ●空中突进

就是突进的空中版本，即在跳跃之后发动突进。但是本作的突进轨迹略偏真实一点，就算在突进过程当中角色也有一定程度的下坠，所以单独使用时其实很难把玩家带到距离较远又和玩家起跳点高度相差不大的平台。但玩家可以选择使用悬浮飞行一小段距离后再进行空中突进，可以增加一点突进的距离，也可以是倒过来，先空中突进，再使用悬浮飞行一小段距离。因为游戏中还有增加悬浮时间的技能和模组，所以悬浮后突进在得到针对性的增强后也可以在一些需要跳跃的场合发挥出人意料的作用。



### ●砸地攻击

本作在加入跳跃后新增的动作之一，在跳跃后按下△/Y键即可发动，玩家角色会使用万用工具产生一个实体投影拳套然后对身下地面发动砸击。这个攻击有一个较小的全方位攻击判定，可以通过在近战武器上附带额外的强化部件来增加额外的伤害效果，但总体而言能够用上的机会不多。



### ●攀爬和跨越掩体

先说攀爬，游戏当中其实有两种攀爬，一种是在靠近一个只有玩家一半身高高度的平台时，玩家可以通过按下○/B键来攀爬到这个平台上，但鉴于本作玩家可以跳跃，这种土鳖攀爬方式已经没人看得上了！另一种就比较潮，就是玩家在跳向高处的平台时，并不需要确保角色能够站立在平台上，只要其身体能够触碰到平台的边缘，就会触发自动攀爬动作爬上去，在今时今日这也算是大多数有一定动作要素的美式游戏的标配了。而原本在之前系列作品中颇为常用的翻越掩体在本作当中也得到了保留，发动方式和第一种攀爬是一样的，只要玩家面对的是一个能够翻越的掩体，就可以通过点击○/B键来翻越过去。



## ●扫描模式

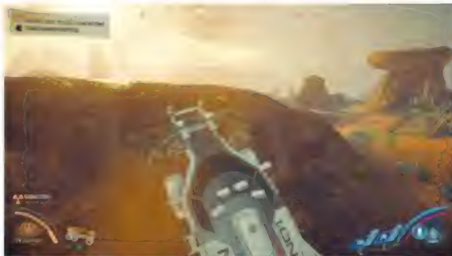
这个新元素类似于其它游戏中的鹰眼/猎魔人感官/蝙蝠视觉，最基本的功能就是用于发现环境当中值得调查的物体。不过除此之外扫描模式还有各种用途，包括在解谜时寻找线索——往往是通过建筑内部线路引导玩家前进，还有扫描新的矿物、野生动物和敌人以及建筑等等，这些行为会按照扫描对象所属的来源：银河系、赫利俄斯星系或遗物来奖励玩家对应的研究数据（Research Data），而这些数据能够用于在研究模式当中兑换新的装备蓝图和强化部件，进一步增强玩家的战斗力。所以在游戏当中遇到什么新东西的时候，记得二话不说先扫为敬！



# 流浪者操作详解

## ●四轮/六轮模式

流浪者有六个车轮，但是玩家可以选择在行驶时使用四轮驱动模式还是六轮驱动模式，前者重视速度，在平缓地面上可以高速前进，但是非常不擅长应对斜坡，稍有一点坡度就可以让其速度严重降低，甚至有可能后滑。六轮驱动模式则是倒过来，爬坡能力之强已经到了差不多90度的坡只要不太高也可以靠着加速强行冲上去的地步。这两个模式决定了玩家在游戏当中的驾驶过程里必须随机应变，因为四轮模式在遇到坡度时进入失速的时间非常短暂，如果玩家不及时改成六轮驱动，就只能等着后滑然后乖乖用六轮模式慢慢爬上去。当然因为游戏中有车辆改造的系统，所以在对车的整体能行进行一定程度的强化后，这种情况会相对减少一些，但是两个模式交互替换仍然会是玩家在星球表面闯荡时经常要做的事情。



## ●采矿

本作当中流浪者在经过矿点时，界面左上方的矿物侦测槽（那个类似手机信号图案的槽）会随着玩家靠近矿点而亮起，按下方向键→打开矿物侦测界面，就能够看到矿点当中的四种矿物的单独侦测槽。当玩家靠近矿点时，侦测槽就会上升，一旦侦测槽从灰色变成白色，玩家就可以按下R1/RB键来呼唤采矿器，并且瞬间获得一定量的资源。



但是个人建议玩家尽量寻找接近矿点的中心，即侦测槽上升到闪现出绿色光芒的程度，这时候呼唤采矿器才可以获得最大的矿物收获。而一旦玩家呼唤采矿器，在其覆盖范围内的所有矿物侦测反应都会归零，玩家需要脱离采矿器的覆盖范围（橙色圆圈）并继续留在矿点范围内，才可以找到下一个值得采集的矿点。

玩家可以在矿物侦测界面的侦测槽旁边或是在地图上通过把光标移动到矿点图标上来查看其目前的矿物含量，一般矿点在刚开始被开采时都是“丰富”（Rich），之后会逐渐下滑到“良好”（Good）、尚好（Fair）和枯竭（Depleted），到达枯竭之后矿点图案会变成表示完全探索完成的蓝色，即玩家已经完美地开采了这个矿点。

其实在枯竭状态下的矿点，也还是有部分地方能够采到少量资源的，但鉴于这时候矿点已经大部分被采矿器覆盖，想要找到这些小量资源点并不容易，而收获又不多，个人建议没必要浪费这个功夫去找。

# 角色创建

总体而言，稀饭我个人感觉《仙女座》捏人和之前作品比起来差异也不是特别大，因为主角限定是人类，多样性方面肯定是比不过同家亲戚的《龙之世纪 宗教审判》，而且或许是为了避免在护甲模型和其他物理碰撞上出现问题，还是不准玩家调整角色身形和肢体细节，仍然专注于捏脸一百年。

当然这一作因为不同性别的主角是两个不同的人，而且两个角色的脸部特征会影响到作为父亲的埃里克·莱德的外观，所以玩家除了可以自定义自己的外观之外，还可以自定义另外一个没有被选择的角色的外观。下面将会详细和大家介绍一下。




# 界面功能解析

先提一点，当玩家选择开始新游戏的时候，会遇到四个选项，其中前两个分别为使用预设的斯科特·莱德（男）和莎拉·莱德（女）来进行游戏，他们会使用游戏宣传时的默认外观，两个接受的训练类型都是“安保”（Security），所以默认解锁的技能都会是“震荡射击”（Concussive Shot），同时没有被选择的角色也会使用默认的外观，所以如果玩家选择斯科特，那么他在剧情里碰到莎拉时，她的外观也会



是默认造型。

第三项就是自定义角色造型，也就是接下来要介绍的内容，而第四项则是New Game+，也就是我们习惯的二周目，需要在游戏当中通关一次之后才会解锁。下面先跟大家说一下自定义角色当中每个项目的功能。

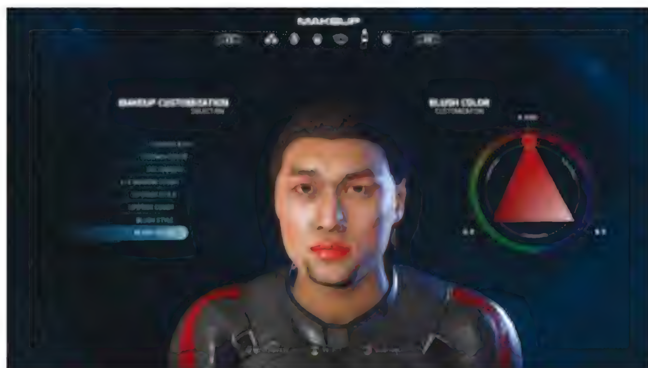
## Choose Gender（选择性别）

就如同字面意思，在两个性别当中选择一个，角色的外观和体型都会发生变化,但对于角色能力没有任何影响。只有男性和女性两个选择，没有秀吉！

## Customize Appearance（自定义外观）

就是我们所熟悉的捏脸，内有两个选项：Default Appearance（默认外观）和Custom Appearance（自定义外观），残酷的是，玩家如果选择默认外观，是不准进行自定义的，而在自定义外观中玩家可以选择9个预设外观，没有一个是主角的默认脸，而且一个比一个丑！这意味着本作的默认主角脸可能根本不是用捏脸系统做出来的，而是专门预设的，然而大家还是觉得女主角的脸做得很丑，果然Bioware蒙特利尔的美工对于女性脸部塑造水准太差才是他们被缩减编制的主要原因么……

无论如何，如果你选择了自定义外观，那就可以创造自己角色的脸了，本次《仙女座》除了常规的口眼鼻颧骨下巴之类的可调整项目，还加入了化妆项目，方便玩家进一步完善自己的角色，鉴于这部分内容涉及到很多捏脸技术上的细节，而且审美人人不同，稀饭就不班门弄斧了，留给各位大神展现自己的才华吧。




## Choose Training（选择训练类型）

这个选项算是本作取消职业系统后的一种补充，玩家可以决定自己的角色在参与到仙女座殖民行动前受到过的训练类型，其实本质上就是选择角色的初始技能和部分初始阶段就可以学习的核心技能，具体的选项和效果如下：

1.Security，即安保，对应之前的系列职业是士兵（Soldier），一开始学习了技能“震荡射击”（Concussive Shot），并且提前解开了“增强火力”（Turbocharge）和“战斗训练”（Combat Fitness）两个核心技能的学习权限。

2.Biotic，即异能，对应之前的系统职业是异能者（Adept），一开始学习了技能“投掷”（Throw），并且提前解开了“奇点旋涡”（Singularity）和“屏障”（Barrier）两个核心技能的学习权限。

3.Technician，即技术员，对应之前的系统职业是工程师（Engineer），一开始学习了技能“过载”（Overload），并且提前解开了“入侵”（Invasion）和“团队支援”（Team Support）两个核心技能的学习权限。

4.Leader，即领袖，对应之前的系统职业是哨兵（Sentinel），一开始学习了技能“能量抽取”（Energy Drain），并且提前解开了“湮灭”（Annihilation）和“团队支援”（Team Support）两个核心技能的学习权限。

5.Scrapper，即斗士，对应之前的系统职业是先锋（Vanguard），一开始学习了技能“异能冲锋”（Charge），并且提前解开了“战斗训练”（Combat Fitness）这个核心技能的学习权限。

6.Operative，即特工，对应之前的系统职业是渗透者（Infiltrator），一开始学习了技能“战术斗篷”（Tactical Cloak），并且提前解开了“战斗训练”（Combat Fitness）这个核心技能的学习权限。




## Choose Name（选择姓名）

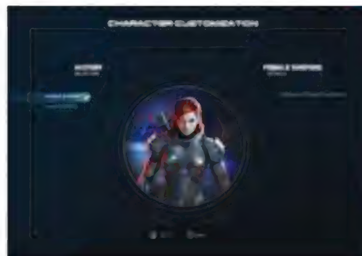
就是让玩家自定义自己的名字，但姓氏不可以改。

## Customize Twin（自定义另一个角色外观）

就是前文提到的，自定义玩家没有选择的那个性别的角色的外貌，进入到界面当中后功能和前面的自定义外观选项是没有分别的，玩家可以选择是用默认外观还是自己自定义。

## Customize History（自定义历史）

虽然这个项目名称听着很夸张，但其实就是让玩家选择游戏历史背景中著名的谢帕德指挥官（Shepard，也就是之前系列作品中的主角）的性别，但是他/她并没有出现在主线剧情当中，所以只是影响一些支线或是彩蛋当中提到谢帕德时的内容。




## Upload Character Data/Import Character Data（上载角色数据/导入角色数据）

这是一个为续作布局的系统，目前的功能就只是把玩家的角色上载到“质量效应档案馆”（Mass Effect Archives）这个网页或是将上面的角色下载下来，并没有什么特别用处，但等哪天本作的续作出来了，玩家们就可以直接从网页上下载本作的角色造型，直接导入到新作当中。然而考虑到这个系列已经被EA雪藏，估计大家在接下来几年里可能都用不上了……

## ●Confirm & Start Game（确认并开始游戏）

搞定所有的选择后，选这一项就可以正式开始游戏了。

## 二周目继承内容

如果玩家在创建角色时选择了 New Game +，除了需要选择继承的存档外，其余内容是和上文提到的角色创建一样的，新选择的训练类型提供的增益也会正确作用在角色身上。

而二周目能够继承的内容有：
1. 所有的技能点
2. 所有已经获得过的技能
3. 所有的信用点
4. 角色等级
5. 所有研究点数
6. 所有非任务道具

不继承内容主要包括：
1. 所有的典籍条目
2. 玩家在故事中作出的选择
3. 所有的任务进度
4. 剧情道具
5. 所有冷冻仓解锁增益

# 界面解析



1. 方向标
2. 当前任务
3. 敌人生命值
4. 准星
5. 升级提示
6. 上弹提示
7. 护盾槽
8. 生命槽
9. 队友状态栏
10. 技能栏

# 技能与战历系统

本作当中取消了以往的职业系统，而加入了名为“战历”（Profiles）的系统作为代替，这个系统的本质其实就是一个自由度更高的职业系统，但在提到其特点之前，我们必须先说一下和其关系紧密的技能系统。

## 技能详解

本作当中因为消除了职业限制，所以玩家可以学习游戏当中的所有技能。不过正如前文在“创造角色”部分的“选择训练类型”中提过，本作中有着核心技能这个概念的，所以部分效果更强或是某个以前系列中职业的标志性技能会需要玩家在其那一系的技能当中投入 9 点技能点之后才会解锁供玩家学习。注意，前文提到过的训练类型可以让少部分核心技能提前解锁，所以虽然本作没有职业，但大家在选择训练类型时，就算是提前确定了角色的前提发展方向，当然要是不满意的玩家也用不着开新档，后期角色获得的技能点非常多，随时转去学习另外一系技能也是完全没问题的，更何况游戏中还有提供洗点的地方。下面先介绍一下每个技能的效果和升级带来的强化效果。

在技能表当中还会标出技能本身能否产生或引爆连击爆炸（Combo），这个继承自《质量效应 3》的系统在本作当中有更明显的标识，每个有这一效果的技能都会有清晰的标识，能够令敌人产生可连击引爆状态的技能在左上角会有一个标识，而能够引爆连击爆炸的技能则在右上角会有一个标识。

注意，部分技能可能原本并不具备连击爆炸相关的效果，但是在升级过程中会获得这一效果，这种情况下技能对应的升级项目上会有前文提到的标识，下文当中也会在备注上说明这一升级项目是否具备这一效果。




## Combat系技能一览

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Omni Grenade | | |
| Rank 1 Omni Grenade | 单击按键可以投掷手雷，长按可以手持手雷并在即将爆炸前再投出，但手持太久会在手中爆炸 | 有携带数量限制，需要通过弹药箱补充 |
| Rank 2 Grenade Capacity | 携带上限+1 | |
| Rank 3 Damage | 直接爆炸伤害提高20% | |
| Rank 4 Sticky Grenade | 手雷变为黏着手雷，能够黏着在敌人和物体表面，同时持雷不会让其进入引爆状态 | |
| Rank 4 Frag Grenade | 手雷变为破片手雷，直接伤害提高25%，影响范围扩大60% | |
| Rank 5 Grenade Capacity | 携带上限+2 | |
| Rank 5 Shrapnel | 被手雷炸伤的敌人会受到每秒65点伤害，持续5秒 | |
| Rank 6 Anti-Armor | 手雷对护甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 6 Anti-Shield | 手雷对敌人护盾造成的伤害提高50% | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| Concussive Shot | | |
| Rank 1 Concussive Shot | 射击一发带追踪效果的飞弹，对敌人造成伤害并将其震倒。 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Force | 技能冲击提高25% | |
| Rank 3 Damage | 技能直接伤害提到15% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 4 Repeat Concussion | 技能冷却取消，但变为有携带数量限制，上限为5，对倒地和漂浮敌人伤害提高100% | |
| Rank 5 Radius | 技能影响范围扩大到2.5米 | |
| Rank 5 Damage & Force | 技能直接伤害提高25%，冲击提高25% | |
| Rank 6 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 6 Anti-Shield | 技能对敌人护盾造成的伤害提高50% | |
| Barricade | | |
| Rank 1 Barricade | 在原地产生一道临时掩体，提供掩护并缩短玩家护盾回复前的等待时间 | 有携带数量限制，需要通过弹药箱补充 |
| Rank 2 Power Cells | 携带上限+1 | |
| Rank 3 Duration | 屏障持续时间延长25% | |
| Rank 4 Duration | 屏障持续时间延长35% | |
| Rank 4 Power Cells | 携带上限+1 | |
| Rank 5 Weapon Feedback | 在掩体后的玩家和队友武器伤害与精准度提升15% | |
| Rank 5 Power Feedback | 在掩体后的玩家和队友技能伤害与冲击提升30% | |
| Rank 6 Regeneration | 在掩体后的玩家和队友护盾被击破后会立刻开始恢复 | |
| Rank 6 Electric Defense | 靠近掩体的敌人会受到每秒110点的电击伤害，对敌人护盾造成的伤害提高100%，对机械敌人造成的伤害提高15% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Turbocharge | | |
| Rank 1 Turbocharge | 暂时加强武器伤害、射击速度和弹匣容量 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Damage | 技能增强的武器伤害提高10% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 4 Duration | 技能持续时间延长50% | |
| Rank 5 Damage & Force | 技能增强的武器伤害与冲击提高15% | |
| Rank 5 Accuracy & Stability | 技能发动时额外增强武器40%的精准度与稳定度 | |
| Rank 6 Supercharge | 技能增强的武器射速和弹匣容量提高20% | |
| Rank 6 Dump Heat | 技能增强的弹匣容量提高80% | |
| Trip Mine | | |
| Rank 1 Trip Mine | 在地面或建筑表面放置一个触发地雷，对触发的敌人造成大威力的小范围伤害，越靠近核心威力越高 | 有携带数量限制，需要通过弹药箱补充 |
| Rank 2 Power Cells | 携带上限+1 | |
| Rank 3 Damage & Force | 地雷造成伤害与冲击提高15% | |
| Rank 4 Sensor Range | 地雷的感应范围扩大100%，激光感应射线延长60% | |
| Rank 4 Power Cells | 携带上限+1 | |
| Rank 5 Damage & Force | 地雷造成伤害与冲击提高30% | |
| Rank 5 Blast Radius | 地雷造成伤害范围扩大35% | |
| Rank 6 Detonator | 地雷产生的连击爆破伤害提高30% | 可触发连击爆破 |
| Rank 6 EMP | 地雷产生的电磁脉冲可以让敌人眩晕2秒，对敌人护盾造成的伤害提高35% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Flak Cannon | | |
| Rank 1 Flak Cannon | 射击一发会产生后续爆炸的子母弹，对护甲类敌人伤害降低 | 有携带数量限制，需要通过弹药箱补充 |
| Rank 2 Power Cells | 携带上限+2 | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的范围伤害和范围冲击提高25% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的范围伤害和范围冲击提高35% | |
| Rank 4 Power Cells | 携带上限+3 | |
| Rank 5 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 5 Stunning | 被技能击中的敌人会眩晕2秒 | |
| Rank 6 Flak | 技能产生的子母弹增加50% | |
| Rank 6 Shredder | 被技能伤害的敌人会受到每秒100点的伤害，持续8秒 | |
| Pistols | | |
| Rank 1 Pistols | 被动技能，按照玩家在Combat系投入的技能点提升手枪的伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Accuracy | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升手枪的精准度 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Mobility | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升手枪在移动射击时的精准度度 | 基础增益为2% |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Rank 4 Weight | 所有手枪重量降低30% | |
| Rank 4 Spare Ammo | 手枪弹药携带量提高20% | |
| Rank 5 Reload | 手枪上弹速度提高15% | |
| Rank 5 Clip Size | 手枪弹匣容量提高20% | |
| Rank 6 Unassisted Targeting | 手枪伤害提高20%，另外手枪腰射时精准度与稳定度提高20% | |
| Rank 6 Augmented Targeting Assistance | 手枪伤害提高20%，另外手枪瞄准射击时精准度与对弱点伤害提高20% | |
| | Assault Rifles | |
| Rank 1 Assault Rifles | 被动技能，按照玩家在Combat系投入的技能点提升突击步枪的伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Accuracy | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升突击步枪的精准度 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Stability | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升突击步枪的稳定度并降低后坐力 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Weight | 所有突击步枪重量降低25% | |
| Rank 4 Spare Ammo | 突击步枪弹药携带量提高15% | |
| Rank 5 Reload | 突击步枪上弹速度提高15% | |
| Rank 5 Clip Size | 突击步枪弹匣容量提高25% | |
| Rank 6 Shatter Defenses | 被突击步枪射中的敌人受到的任何伤害均会提高，每一击可以提高2%，最高堆叠到24% | 2秒内没有被玩家再次击中的敌人身上的易伤状态会消失 |
| Rank 6 Critical Hits | 突击步枪对敌人弱点伤害提高25%，精准度与稳定度提高15% | |
| | Shotguns | |
| Rank 1 Shotguns | 被动技能，按照玩家在Combat系投入的技能点提升霰弹枪的伤害与冲击 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Stability | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升霰弹枪的稳定度 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Precision | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升霰弹枪的精准度并降低子弹散布范围 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Weight | 所有霰弹枪重量降低25% | |
| Rank 4 Spare Ammo | 霰弹枪弹药携带量提高15% | |
| Rank 5 Reload | 霰弹枪上弹速度提高15% | |
| Rank 5 Clip Size | 霰弹枪弹匣容量提高25% | |
| Rank 6 Damage & Force | 霰弹枪造成的伤害提高20%，冲击提高30% | |
| Rank 6 Melee Synergy | 近战攻击会令下一次霰弹枪射击伤害提高25%，霰弹枪射击会令下一次近战攻击威力提高40% | |
| | Sniper Rifles | |
| Rank 1 Sniper Rifles | 被动技能，按照玩家在Combat系投入的技能点提升狙击枪的伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Accuracy | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升狙击枪的精准度 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Headshots | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升狙击枪对敌人的弱点伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Weight | 所有狙击枪重量降低25% | |
| Rank 4 Spare Ammo | 狙击枪弹药携带量提高15% | |
| Rank 5 Reload | 狙击枪上弹速度提高15% | |
| Rank 5 Clip Size | 狙击枪枪弹匣容量提高25% | |
| Rank 6 Damage & Force | 狙击枪造成的伤害与冲击提高20% | |
| Rank 6 Killing Spree | 在击杀敌人后的5秒内狙击枪的射速提高30%，稳定度提高40%，上弹速度提高25% | |
| | Combat Fitness | |
| Rank 1 Health | 被动技能，按照玩家在Combat系投入的技能点提升生命值上限 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Shields | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升护盾值上限 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Extra Holster | 可装备武器数量+1，武器携带重量上限提升15% | |
| Rank 4 Consumables | 所有消耗品的效果提升30% | |
| Rank 4 Regeneration | 生命值恢复量提高20%，恢复速度提高50%，护盾恢复速度提高20% | |
| Rank 5 Extra Holster | 可装备武器数量+1，武器携带重量上限提升25% | |
| Rank 5 Heavy Lifting | 武器弹匣容量提高20%，弹药携带量提高25%，有携带数量限制技能的携带上限+1 | |
| Rank 6 Hold the Line | 生命值降到30%以下时获得200点伤害抗性 | |
| Rank 6 In the Trenches | 玩家在掩体后时护盾回复延迟缩短50%，并获得100点伤害抗性 | |
| | Combat Tools | |
| Rank 1 Power Damage | 被动技能，按照玩家在Combat系投入的技能点提升Combat系技能伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Melee | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升近战攻击伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Detonators | 按照玩家在Combat系投入的技能点提升用Combat系技能产生连击爆破的伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Hover | 玩家的悬浮时间延长50%，悬浮时武器精准度提高25% | |
| Rank 4 Evasion | 玩家在突进过程中获得100点伤害抗性 | |
| Rank 5 Aerial Melee | 砸地攻击的伤害提高20%，影响范围扩大40% | |
| Rank 5 Detonators | Combat系技能产生连击爆破的伤害提高30% | |
| Rank 6 Aerial Combat | 玩家悬浮时获得30点伤害抗性，悬浮时间延长100%，悬浮时武器精准度提高40% | |
| Rank 6 Martial Arts | 每一下打中敌人的近战攻击可以让近战攻击威力提高5%，如果攻击杀死了敌人则提高20%，最多堆叠至65% | 10秒内没有杀死任何敌人则威力强化效果消失 |

## Biotic系技能一览

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Pull | | |
| Rank 1 Pull | 单击按键发动技能会放出一道带追踪效果的能量，被击中的敌人会悬浮在半空，长按发动技能会把敌人拉到玩家身边并控制住，此时可以用Throw将其投掷出去 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 3 Duration | 技能效果持续时间延长40% | |
| Rank 4 Duration | 技能效果持续时间延长50% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至4米 | 最多影响两个目标 |
| Rank 5 Crushing Grip | 技能效果持续期间敌人每秒受到35点伤害 | |
| Rank 5 Expose | 技能效果持续期间敌人受到的所有伤害提高30% | |
| Rank 6 Anti-Shields | 技能对护盾造成600点额外伤害 | |
| Rank 6 Biotic Drain | 使用技能把敌人拉扯到身边时，玩家每秒恢复10%护盾 | |
| Throw | | |
| Rank 1 Throw | 放出一道带追踪效果的能量，被击中的敌人会被击飞并受到伤害 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高30% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至2.5米 | |
| Rank 5 Duration | 技能效果持续时间延长400% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 5 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 6 Double Throw | 技能变为发射出两道带追踪效果的能量 | |
| Rank 6 Swift Detonation | 技能产生的连击爆破伤害提高30%，冷却时间缩短50% | |
| Charge | | |
| Rank 1 Charge | 发动异能瞬移冲向目标，造成伤害和冲击并恢复50%的护盾 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短35% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害提高20%，冲击提高25% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高35% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至3.5米 | |
| Rank 5 Weapons & Melee | 技能发动后的3秒内，提高15%武器伤害和30%近战伤害 | |
| Rank 5 Power Synergy | 技能发动后的5秒内，技能伤害和冲击提高25% | |
| Rank 6 Shock Trooper | 技能冷却时间缩短75% | |
| Rank 6 Bastion | 技能造成伤害提高35%，发动后恢复100%护盾，并在5秒内获得75点伤害抗性 | |
| Nova | | |
| Rank 1 Nova | 向身周发出异能冲击波，造成范围伤害和冲击 | 在空中发动会在落地后生效 |
| Rank 2 Radius | 技能影响范围扩大25% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害提高20%，冲击提高25% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高30% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大40% | |
| Rank 5 Anti-Armor | 对护甲类敌人造成的伤害提高60% | |
| Rank 5 Anti-Shield | 对敌人护盾造成的伤害提高60% | |
| Rank 6 Seismic Nova | 技能造成的伤害提高30% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 6 Shield-Powered | 技能取消冷却时间，但发动后会消耗所有护盾值 | |
| Shockwave | | |
| Rank 1 Shockwave | 向前方发出一道冲击波，造成直线范围伤害和冲击 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高30% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大100% | |
| Rank 5 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短35% | |
| Rank 5 Reach | 冲击波生效距离延长50% | |
| Rank 6 Anti-Armor | 对护甲类敌人造成的伤害提高75% | |
| Rank 6 Lifting Shockwave | 被冲击波击中的敌人会短暂浮空 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Annihilation | | |
| Rank 1 Annihilation | 在身周产生一个持续伤害敌人的力场，但生效期间其他技能冷却时间延长 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Penalty | 对其他技能冷却时间延长的比例降低10% | |
| Rank 3 Damage | 技能造成的伤害提高15% | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大35% | |
| Rank 4 Recharge Penalty | 对其他技能冷却时间延长的比例降低30% | |
| Rank 5 Damage Attractor | 被技能影响的敌人受到的所有伤害提高20% | |
| Rank 5 Biotic Wind | 在技能影响范围内玩家和队友移动速度提高25% | |
| Rank 6 Draining Field | 当被技能影响的敌人死亡时，玩家和8米内的队友回复30%的护盾 | |
| Rank 6 Vortex | 在技能影响范围内没有护甲和护盾的正常体型敌人会被浮空8秒 | 每个敌人在被浮空后的15秒内不会被再次浮空 |
| Backlash | | |
| Rank 1 Backlash | 长按按键可以在身前产生一个反弹敌人射击的护盾，瞬间格挡还可以弹反敌人近战攻击 | 反弹子弹只能伤害在玩家正面的敌人 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Durability | 护盾耐久度提高35% | |
| Rank 4 Durability | 护盾耐久度提高40% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短40% | |
| Rank 5 Durability | 护盾耐久度提高40% | |
| Rank 5 Reflection | 反射的子弹对敌人造成的伤害提高100% | |
| Rank 6 Shield Resurgence | 在发动护盾3秒后为玩家回复护盾，回复比例随吸收伤害数值而提升，最高可达50% | |
| Rank 6 Damage Aftermath | 在发动护盾3秒后提高武器、技能和近战攻击伤害，增强比例随吸收伤害数值而提升，武器伤害最多提高20%，技能与近战攻击最多提高30% | |
| Singularity | | |
| Rank 1 Singularity | 在目标地点创造一个奇点旋涡，让受影响的敌人浮空并受到持续伤害，持续期间再点一下技能可以提早取消旋涡 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Damage | 奇点旋涡中敌人受到的每秒持续伤害提高25% | |
| Rank 4 Duration | 奇点旋涡持续时间延长40% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大25% | |
| Rank 5 Anti-Shield | 技能对敌人护盾的伤害提高100% | |
| Rank 5 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短40% | |
| Rank 6 Exploding Singularity | 奇点旋涡在持续时间结束或被取消后产生爆炸，对7米范围内敌人造成350点伤害 | |
| Rank 6 Expanding Singularity | 奇点旋涡在持续时间当中影响范围会持续扩大至200% | |
| Lance | | |
| Rank 1 Lance | 发出一道飞行速度极快的能量轰击目标地点，产生小范围伤害，击中敌人弱点能产生额外伤害 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大100% | |
| Rank 5 Focused Blast | 技能对敌人弱点造成的伤害提高40% | |
| Rank 5 Anti-Shield | 技能对敌人护盾的伤害提高35% | |
| Rank 6 Knockdown | 技能造成的伤害和冲击提高20%，影响范围扩大至1.5米，被击中的无护甲无护盾正常体型敌人会被击倒 | |
| Rank 6 Shield-Powered | 技能取消冷却时间，但每次发动会消耗等于护盾上限45%的护盾值 | |
| Barrier | | |
| Rank 1 Barrier | 被动技能，按照玩家在Biotic系投入的技能点提高护盾值上限 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Barrier Speed | 按照玩家在Biotic系投入的技能点缩短生命值和护盾值回复前的等待时间 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Barrier Regeneration | 按照玩家在Biotic系投入的技能点提高护盾回复速度 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Unyielding Barrier | 护盾值上限提高10% | |
| Rank 4 Recuperative Barrier | 生命值和护盾值回复前的等待时间缩短10%，护盾回复速度提高10% | |
| Rank 5 Biotic Link | 每一次对敌人生效的Biotic系技能可以令玩家护盾值上限暂时提高40%，但每次生效之后需要过5秒才能再次生效 | |
| Rank 5 Biotic Alacrity | 玩家身上存在护盾时，武器携带重量上限和移动速度提高10%，任何消耗护盾的Biotic系技能消耗比例降低10% | |
| Rank 6 Active Barrier | 玩家用Biotic系技能杀死敌人后，自己和6米内的队友恢复10%护盾值 | |
| Rank 6 Saving Barrier | 当玩家生命值降到20%以下时，护盾会立刻回满，这个效果每15秒才能触发一次 | |
| Offensive Biotics | | |
| Rank 1 Offensive Biotics | 被动技能，按照玩家在Biotic系投入的技能点提高Biotic系技能伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Speed | 按照玩家在Biotic系投入的技能点缩短Biotic系技能冷却时间 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Detonators | 按照玩家在Biotic系投入的技能点提高Biotic系技能引发的连击爆破伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Amplitude | Biotic系技能伤害提高15% | |
| Rank 4 Alacrity | Biotic系技能冷却时间缩短15% | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Rank 5 Exploitation | 被Biotic系技能影响的敌人受到的所有伤害提高20% | |
| Rank 5 Detonation | Biotic系技能引发的连击爆破伤害提高25%，所有连击爆破的影响范围扩大40% | |
| Rank 6 Biotic Expert | 玩家在使用Biotic系技能后的3秒内造成的Biotic伤害提高30% | |
| Rank 6 Biotic Warrior | 玩家在使用Biotic系技能后的3秒内武器伤害、近战攻击伤害和冲击提高15% | 增益生效时玩家的近战攻击还可以击倒没有护甲和护盾的正常体型敌人 |
| Containment | | |
| Rank 1 Containment | 被动技能，按照玩家在Biotic系投入的技能点提高Biotic系技能效果持续时间 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Effectiveness | 按照玩家在Biotic系投入的技能点提高Biotic系技能冲击、对Biotic系技能抗性和防御力 | 冲击基础增益为2%，抗性和防御力基础增益为5% |
| Rank 3 Anti-Shield | 按照玩家在Biotic系投入的技能点提高Biotic系技能对护盾的伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Radius | 所有Biotic系技能范围影响效果扩大15% | |
| Rank 4 Duration | 所有Biotic系技能效果持续时间延长15% | |
| Rank 5 Shield Detonation | 所有连击爆破对护盾的伤害提高50% | |
| Rank 5 Concussive Detonation | Biotic系技能触发的连击爆破会击倒无护甲和无护盾的正常体型敌人 | |
| Rank 6 Manifold Duration | 每个受Biotic系技能影响的敌人会让Biotic系技能持续时间延长10%，最高可达40% | |
| Rank 6 Event Horizon | 所有Biotic系技能范围影响效果扩大20%，范围影响冲击提高40% | |

## Tech系技能一览

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Overload | | |
| Rank 1 Overload | 单击按键发射一道电流，伤害敌人的护盾和机械生命类敌人，长按蓄力后可以让电流额外跳跃到两个敌人身上 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人伤害提高15% | |
| Rank 4 Damage | 技能对敌人伤害提高25% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 5 Charged Overload | 技能长按蓄力后射击的电流会额外跳跃到三个敌人身上 | |
| Rank 5 Anti-Shield | 技能对敌人护盾的伤害提高60% | |
| Rank 6 Maximum Charge | 技能长按蓄力后射击的电流会额外跳跃到四个敌人身上，跳跃电流造成的伤害提高50% | |
| Rank 6 EMP | 技能对敌人护盾造成的伤害提高60%，对机械敌人造成的伤害提高15% | |
| Incinerate | | |
| Rank 1 Incinerate | 发射一个会燃烧敌人的飞行物，对护甲类敌人产生额外伤害 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短15% | |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高25% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至2米 | |
| Rank 4 Burning | 技能对敌人造成的持续伤害提高30%，持续时间延长50% | |
| Rank 5 Impact | 技能对敌人造成的初始伤害提高30% | |
| Rank 5 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 6 Detonator | 技能获得可触发连击爆破特性 | |
| Rank 6 Double Incinerate | 技能发动后会发射两个会燃烧敌人的飞行物 | |
| Assault Turret | | |
| Rank 1 Assault Turret | 单击按键在指定地点放置一个固定炮台射击敌人，长按按键可以引爆炮台伤害其附近的敌人 | |
| Rank 2 Durability | 炮台生命值提高50% | |
| Rank 3 Damage | 炮台对敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Durability | 炮台生命值提高75% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短200% | |
| Rank 5 Damage | 炮台对敌人造成的伤害提高35% | |
| Rank 5 Omni-Link | 当玩家位于炮台6米范围内时，Tech系技能冷却时间缩短35%，而且炮台能每秒恢复3%生命值 | |
| Rank 6 Cryo Ammo | 炮台会射击冰冻子弹，对敌人造成的伤害提高20%，被击中的敌人会减速，护甲类敌人受到的伤害会提高100% | 炮台连续击中敌人会让其被冰封，进入可引爆状态 |
| Rank 6 Flamethrower | 炮台获得喷火器，对8米范围内的敌人造成每秒45点伤害，对护甲类敌人造成的伤害提高50% | 持续受到喷火器攻击的敌人可能会燃烧，每秒受到22点伤害，并进入可引爆状态 |
| Cryo Beam | | |
| Rank 1 Cryo Beam | 长按按键对面前喷射冰雾，持续伤害敌人并使护甲类敌人陷入易伤状态 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人造成伤害提高20% | |
| Rank 4 Damage | 技能对敌人造成伤害提高40% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 5 Brittle Freeze | 冰雾能让护甲类敌人受到的伤害再提高65% | |
| Rank 5 Radius | 技能生效点影响范围扩大至2.5米 | |
| Rank 6 Snap Freeze | 被技能冰封的敌人碎裂后对附近敌人造成的伤害提高200%，冲击提高100%，碎裂影响范围扩大150%，并且让范围内的敌人受到冰冻效果影响 | |
| Rank 6 Cryo Trap | 冰雾扫过的地面会产生暂时的冰冻区域，进入区域的敌人会受到冰冻效果影响 | |
| | Energy Drain | |
| Rank 1 Energy Drain | 吸取敌人的能量来恢复护盾，对敌人的护盾和机械生命类敌人有额外伤害 | 可触发连击爆破 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Effectiveness | 技能对敌人造成的伤害提高15%，护盾恢复比例提高15% | |
| Rank 4 Effectiveness | 技能对敌人造成的伤害提高20%，护盾恢复比例提高20% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 5 Extended Drain | 技能发动后会让玩家每秒回复6%护盾，持续4秒 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 5 Auxiliary Drain | 技能影响范围扩大到8米，每额外击中一个敌人可以回复33%的护盾 | 最多同时影响3个目标 |
| Rank 6 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高25%，对敌人护盾伤害提高50%，对机械敌人伤害提高15% | |
| Rank 6 Team Drain | 技能初始护盾回复效果还可以让8米内的队友回复50%护盾，同时技能对玩家护盾回复效果提升30% | |
| | Tactical Cloak | |
| Rank 1 Tactical Cloak | 让角色短暂隐身，持续期间枪械、技能和近战攻击获得额外伤害加成，但进行任何攻击行为会取消隐身效果，而且隐身期间无法恢复护盾和生命值 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短15% | |
| Rank 3 Duration | 技能持续时间延长25% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 4 Damage Bonus | 技能持续期间武器伤害提高40%，技能伤害和近战攻击伤害提高50% | |
| Rank 5 Duration | 技能持续时间延长50% | |
| Rank 5 Speed | 技能持续期间玩家移动速度提高20% | |
| Rank 6 Escape Artist | 技能持续期间玩家仍然可以恢复护盾和生命值 | |
| Rank 6 Combat Cloak | 技能持续期间玩家发动攻击后，技能仍然会持续生效2秒 | |
| | Flamethrower | |
| Rank 1 Flamethrower | 长按按键对面前喷射火焰，持续伤害敌人并对护甲类敌人产生额外伤害，无护盾和护甲的敌人会陷入燃烧状态 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人造成伤害提高15% | |
| Rank 4 Damage | 技能对敌人伤害提高25% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 5 Reach | 火焰喷射距离延长50% | |
| Rank 5 Lingering Burn | 火焰喷射持续伤害提高40%，喷射时间延长50% | |
| Rank 6 Anti-Armor | 对护甲类敌人造成的伤害提高65% | |
| Rank 6 Blinding Heat | 被火焰喷射浓罩的敌人造成的伤害降低50% | |
| | Remnant VI | |
| Rank 1 Remnant VI | 单击按键召唤一个能自由移动的遗物族监察者帮助玩家战斗，长按按键摧毁监察者 | 需要完成同伴皮彼的相关支线任务后解锁 |
| Rank 2 Durability | 遗物族监察者生命值提高65% | |
| Rank 3 Beam Damage | 遗物族监察者对敌人造成的伤害提高25% | |
| Rank 4 Expedited Repairs | 遗物族监察者生命值恢复等待时间缩短80%，恢复速度提高50% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短40% | |
| Rank 5 Focus Module | 遗物族监察者对敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 5 Close Combat Module | 遗物族监察者改为近战模式，生命值提高200% | |
| Rank 6 Detonating Missiles | 遗物族监察者增添每5秒发射一枚导弹的攻击手段，会对目标2.5米范围内的敌人造成90点伤害 | 可触发连击爆破 |
| Rank 6 Electric Beam | 遗物族监察者主要攻击方式改为电击射线，对敌人造成的伤害提高30%，被击中的敌人会眩晕1秒，同时这种攻击对敌人护盾造成的伤害提高50%，对机械敌人造成的伤害提高15% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| | Invasion | |
| Rank 1 Invasion | 对敌人发射机械病毒，造成伤害并降低其防御力 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短10% | |
| Rank 3 Duration | 技能效果持续时间延长30% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短40% | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| Rank 4 Outbreak | 技能效果可以影响命中目标4米内最多3个其他敌人 | |
| Rank 5 Epidemic | 技能效果持续时间延长40%，效果扩散范围扩大30% | |
| Rank 5 Weaken | 技能效果额外降低敌人10%防御力 | |
| Rank 6 Virulence | 当受技能效果影响的敌人生命值降到15%以下，将引发爆炸，对目标和附近的敌人造成伤害 | |
| Rank 6 Sabotage | 受技能效果影响的敌人武器伤害降低15% | |
| | Team Support | |
| Rank 1 Shields | 被动技能，按照玩家在Tech系投入的技能点提高玩家与队友护盾值上限 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Shield Recovery | 按照玩家在Tech系投入的技能点提高玩家与队友护盾值恢复速度并缩短护盾回复等待时间，以及提高科技造物的生命值恢复速度 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Support | 按照玩家在Tech系投入的技能点提高对技能的抗性和防御力 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Squad Offense | 队友技能伤害和科技造物对敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Support | 玩家对技能的抗性和防御力提高20% | |
| Rank 5 Team Recovery | 玩家与队友的护盾回复等待时间缩短15%，护盾回复速度和科技造物生命值回复速度提高15% | |
| Rank 5 Tactical Revive | 玩家在救援队友时和救援队友之后5秒内获得120点伤害抗性，并且在救起队友后立刻回满护盾，以上效果会同样作用在成功被救起的队友身上 | |
| Rank 6 Defense Grid | 在玩家8米内的每个队友和科技造物会让玩家获得6点伤害抗性，这个效果也会同样作用于同伴和科技造物身上 | |
| Rank 6 Life Support | 在使用Tech系技能后的3秒内，玩家和队友还有科技造物的生命值恢复速度提高150%，生命值恢复量提高50%，这个效果每8秒才能触发一次 | |
| | Offensive Tech | |
| Rank 1 Damage | 被动技能，按照玩家在Tech系投入的技能点提高Tech系技能伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Recharge Speed | 按照玩家在Tech系投入的技能点缩短Tech系技能冷却时间 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Detonators | 按照玩家在Tech系投入的技能点提高Tech系技能产生连击爆破的伤害 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Anti-Armor | Tech系技能对护甲类敌人的伤害提高20% | |
| Rank 4 Anti-Shield | Tech系技能对敌人护盾的伤害提高20% | |
| Rank 5 Detonators | Tech系技能产生连击爆破的伤害提高30% | |
| Rank 5 Anti-Synthetic | Tech系技能中的电流效果对机械敌人的伤害提高25% | |
| Rank 6 Elemental Tech | 受Tech系技能影响的敌人受到的火焰、冰冻和闪电伤害提高35% | |
| Rank 6 Technical Rounds | 玩家在使用Tech系技能后的5秒内武器伤害提高30% | |
| | Auxiliary Systems | |
| Rank 1 Duration | 被动技能，按照玩家在Tech系投入的技能点提高Tech系技能效果持续时间 | 基础增益为2% |
| Rank 2 Force | 按照玩家在Tech系投入的技能点提高Tech系技能冲击 | 基础增益为2% |
| Rank 3 Constructs | 按照玩家在Tech系投入的技能点提高科技造物的伤害和生命值 | 基础增益为2% |
| Rank 4 Weapon Mass Reduction | 武器携带重量上限提高40% | |
| Rank 4 Priming | 任何能够通过持续攻击而让敌人进入可引爆状态的攻击手段产生可引爆状态的速度提高100% | 可以理解为喷火器会更快烧着敌人，冰霜喷射会让敌人更快冰封 |
| Rank 5 Enduring Tech | Tech系技能效果在玩家、队友和敌人身上的持续时间均延长25% | |
| Rank 5 Impact Dilation | 任何有范围效果的Tech系技能影响范围扩大25% | |
| Rank 6 Shield Feedback | 当玩家使用任何Tech系技能时护盾会立刻开始回复，这个效果每12秒生效一次 | |
| Rank 6 Omni-Vents | 当玩家使用任何Tech系技能时其他技能冷却时间缩短50%，这个效果每15秒生效一次 | |

特别策划 跨界特攻 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

# 连击爆破详解

## ●基本原理

连击爆破的基本原理就是先对敌人使用一个能够产生连击爆破状态的技能，让其陷入异常状态，然后在敌人处于异常状态时对其使用能够引发连击爆破的技能，就可以触发连击爆破。

本作当中的技能和升级项目如果拥有产生连击爆破状态或引爆爆破的效果，在技能界面都会有对应的标注。但仔细观察的读者可能会发现一个问题，那就是引爆爆破的图标都是一样的，但是产生连击爆破状态的图标却有四种，实际上在游戏当中产生连击爆破时也会有不同的效果。这是因为连击爆破其实是一个统称，细分起来有四种不同的爆破，下面将一一说明。

## ●爆破类型解析

1.异能爆破（Biotic Explosion）

只有异能系技能能够产生的状态，特点是大范围的高伤害及击飞效果，有利于打乱敌人的阵势，代价是敌人之后会变得非常分散，难以再使用大面积攻击手段快速消灭敌人。

2.冰冻爆破（Cryo Explosion）

只有产生冰冻效果的技能能够产生的状态，特点是能够把敌人完全冻结，让其在一段时间内失去移动能力，又或是让那些尚未被完全冻结的敌人感到寒冷，移动速度降低。

3.电击爆破（Tech Burst）

只有产生电击效果的技能能够产生的状态，特点是产生能够严重伤害护盾并令敌人陷入短暂瘫痪状态的爆炸，之后在地面产生电流涌动的区域，持续对位于区域内的敌人产生伤害。

4.火焰爆破（Fire Explosion）

只有产生火焰效果的技能能够产生的状态，特点是产生大范



围的高威力爆炸，并且有可能让敌人陷入燃烧状态，受到持续的燃烧伤害。

PS：连击爆破产生的效果由产生连击爆破状态的技能所属的爆破属性类型来决定，用异能产生状态后，触发的就是异能爆破，用电击产生状态后触发的就是电击爆破，用于触发爆破的技能对应的属性不会对爆破的属性产生影响。例如用“奇点黑洞”（Singularity）令敌人产生连击爆破异常状态后，无论玩家是用战斗系的“震荡射击”（Concussive Shot）或是异能系的“异能投枪”（Lance）又或是科技系的“过载”（Overload）引爆，触发的都只会是异能爆破。

PPS：连击爆破除了通过技能生效，其实也可以通过引爆场景当中的各式能量存储器（类似于炸药桶）来去产生状态或是引爆，有属性伤害的特殊弹药也有类似效果。

## ●与同伴配合

玩家除了自己用技能产生连击爆破，也可以通过指挥同伴攻击敌人，并且在他们发出技能令敌人产生连击爆破状态后，自己使用技能将敌人引爆，倒过来操作也同样可以成立。不过因为本作当中玩家无法具体指挥同伴使用哪一个技能，所以想要达成这一点有一定的偶然成分，最好是选择在战斗刚开始，同伴技能都处于冷却时立刻命令他们进行攻击，会有很大机会可以让他们使用技能攻击敌人。

除此之外玩家还需要记住一点，可能是为了不让同伴在玩家初期不熟悉游戏机制时随意打乱连击爆破的节奏，同伴中许多具有产生连击爆破状态或引爆爆破状态的能力在第一级是都是不具备这种效果的，玩家只能够在升级项目当中点出有对应效果的升级后才能够让技能具备这种能力，所以想要完成奖杯/成就“With Our Powers Combined”的玩家记得要为同伴点出对应的技能升级。

# 战历详解

在了解了本作三个大系的技能后，我们就可以谈一谈建立在这个技能分类上的战历系统。首先，这个系统的 7 种战历里，6 种其实都是过去的职业，而新增的 1 种则可以理解为是本作的主题职业：探索者（Explorer），所以其实 7 个战历就是三大系技能不同加点方式的体现，而这些战历在激活之后也会提供对应方向的增益，来强化玩家在这一种加点方式当中的表现。下面将介绍一下每一个战历的特点，注意随着玩家按照战历方向投入的技能点数增加，战历还会提升阶级，其提供的增益比例会进一步提高。



## ●士兵（Soldier）

**增益类型**：武器伤害、武器精准度、伤害抗性和武器弹匣容量。

**特殊效果**：Marksman's Focus——士兵在杀死敌人后或获得短暂的伤害提升效果。

**相关技能系**：100% Combat

**战历介绍**：士兵定位和以前系列作品中的差不多，还是以枪械攻击为主导，技能只是辅助，而且鉴于技能当中有不少是有携带数量限制的，并不能作为主攻手段。

建议习惯 FPS 打法的玩家可以选择这个战历作为成长方向，全力把技能点投入到 Combat 系技能当中，不但可以增强士兵在枪战时的整体表现，还可以提高枪械携带重量上限，并能够携带额外的枪械，丰富对应不同敌人时的枪械选择。

这个战历的缺点是主动能力要么存在携带容量限制，要么爆发力偏低，而且并不擅长产生连击引爆状态，基本上无法运用连击爆破这种重要的大范围攻击手段，在缺乏补给的场合显得持久作战力较低。



## ●工程师（Engineer）

**增益类型**：连击爆破伤害、Tech 系技能制造单位生命值、Tech 系技能制造单位生命恢复速度、Tech系技能制造单位伤害力、对 Tech系技能抗性和防御能力。

**特殊效果**：Combat Drone——之前系列当中的主动技能，目前变成了工程师的被动技能，其身边会存在着一个小型战斗无人机，平常可以提供加快Tech系技能冷却速度的效果，在敌人近身时会爆炸并产生EMP冲击波杀伤敌人，但也会令工程师暂时失去加快技能冷却的增益。

**相关技能系**：100% Tech

**战历介绍**：工程师比起之前作品中的定位，在前期有一定的变化，主要是标志性的技能“战斗无人机”（Combat Drone）变成了一个被动护身技能，而能够作为替代的技能“遗物增援”（Remnant VI）则需要任务去解锁，所以在获得这个战斗手段之前，工程师的整体战斗方式还是以布好炮台等敌人送上门来送死为主。

同时因为 Tech 系技能擅长产生和引爆连击爆破，所以工程师有时候定位和异能者有点相似，还是以各种爆破杀伤为主要手段，并不需要和敌人进行太多正面战斗。



## ●异能者（Adept）

**增益类型**：Biotic系技能冲击、Biotic系技能范围伤害、Biotic系技能影响范围、Biotic系技能持续时间、Biotic系技能连击爆破范围

**特殊效果**：Biotic Echoes——每个受到Biotic系技能连击爆破影响的敌人身上会再产生一次小范围爆破。Biotic Jump & Evades——异能者使用异能来进行跳跃和突进，纯视觉效果变化，无特效。

**相关技能系**：100% Biotic

**战历介绍**：异能者在本作当中仍然是纯粹的“法爷”，完全偏向于强化Biotic系技能，但是并不倾向于单体技能杀伤力，而是各种控制效果和产生连击爆破的收益，所以在使用的技能上也推荐使用方便进行连击爆破的技能，那些偏向于近身攻击的异能则可以考虑放弃，或留给“转职”成先锋的时候再去使用。

同时建议带上擅长异能的同伴（例如科拉）的玩家采用自己先产生连击爆破状态，然后指挥同伴去引爆的方式来更省事地杀伤敌人。



## ●先锋（Vanguard）

**增益类型**：近战攻击伤害、近战攻击冲击、Biotic系技能冷却时间缩短、技能消耗护盾比例降低、护盾值上限提升

**特殊效果**：Siphoning Strike——近战攻击能够恢复护盾。Biotic Jump & Evades——异能者使用异能来进行跳跃和突进，纯视觉效果变化，无特效。

**相关技能系**：50% Biotic，50% Combat

**战历介绍**：先锋的标志性能力在本作当中基本上都得到了延续，甚至还获得了一定的加强，加上游戏本身的操作方式更改和系统变化带来的角色机动能力提升，足以让这个偏向近战的战历变得更加强大。

但是先锋面临的战斗风险一直没有太大变化，过分靠近敌人很容易会让先锋沐浴在枪林弹雨当中，一旦技能冷却时间断档，先锋就必须考虑是趁机猛进还是暂时后撤等待技能冷却。

同时先锋必须考虑优先提升武器携带重量上限，毕竟其首选武器类别霰弹枪中不乏各种沉重的枪械。先锋比起同是混合类战历的哨兵优势在于投入技能选择上相对明确，Combat 类技能以被动技能为主，主动技能基本留在Biotic 系技能这一边，成长路线较为一目了然。



## ●哨兵（Sentinel）

**增益类型**：连击爆破伤害、Tech系技能冷却时间缩短、技能消耗护盾比例降低、对技能抗性和防御能力。

**特殊效果**：Tech Armor——曾经的哨兵标志性技能，现在变成了被动技能，能够降低哨兵所承受的伤害。

**相关技能系**：50% Biotic，50% Tech

**战历介绍**：虽然标志性技能“科技护甲”（Tech Armor）被改造成了战历被动能力，失去了靠着技能升级来获取更多增益的优势，但是因为其长期存在于哨兵身上，所以整体收益也并不低。

而在技能方面，因为哨兵横跨Biotic 系技能和Tech系技能，可以说是拥有了最为多变的连击爆破触发能力，所以玩家可以考虑一下自己的作战风格，是要点出喷射类技能直接正面怼敌人还是靠“能量吸取”和“拉扯”（Pull）的吸取护盾效果充当肉盾。

但作为混合型战历的缺点，哨兵很难在技能成长和战历阶级成长当中找到一个平衡点，很容易会产生技能点投入偏科的问题。



## ●渗透者（Inþltrator）

**增益类型**：武器精准度、武器稳定度、Tech系技能冷却时间缩短、提升爆头/击中弱点额外伤害

**特殊效果**：Battlefield Awareness——能够通过武器瞄准镜看到障碍物后的敌人。Cloak Evades——在突进时短暂处于隐形状态。

**相关技能系**：50% Tech，50% Combat

**战历介绍**：除了士兵之外最依赖武器伤害的战历，在之前的系列作品当中渗透者都是以纯粹的潜狙风格为重点，本作中变成了战历后的作战风格也没有太大分别，玩家仍然是以远距离狙杀敌人为主要战斗方式，吸引敌人火力这种苦活最好留给队友去干。

但是因为本作当中的开放场景变得多了不少，也不再有许多狭窄的室内空间，虽然进一步释放了渗透者的远距离杀伤能力，



却也失去了判断敌人进攻方向的依据，有时候很容易会被敌人在开阔地点绕背。

不过要说最可怕的削弱，就是渗透者失去了以前的职业被动技能“特工大师”（Operational Mastery）中的瞄准时触发子弹时间的特效，玩家必须要靠自己的真功夫来进行远程狙击，对于游戏口味偏向角色扮演类别的玩家来说这个要求可就有点太严苛了，所以这个战历恐怕并不适合大部分玩家。

## ●探索者（Explorer）

**增益类型**：武器伤害、伤害抗性、Tech系技能冷却时间缩短、提升Biotic系技能伤害、对技能抗性和防御能力

**特殊效果**：Biotic Blink——探索者的突击变为短距离传送，除了可以躲避敌人攻击，还能够穿透障碍物。

**相关技能系**：三分之一Tech，三分之一Combat，三分之一Biotic

**战历介绍**：这个算是本作主题的战历定位有点尴尬，因为说得难听点就是样样通样样松，过度分散的点数投入和比例相对不痛不痒的增益效果让人很难对其有一个准确的定位。另外其被动技能“异能闪现”（Biotic Blink）虽然效果酷炫无比，但实际上有着落点较难把握和连续发动之间有明显间隔等缺陷，掌握难度不低。

总体而言，这是一个前期不太适合用于作为主要战斗风格的战历，倒是在后期技能点数充足时，玩家可以考虑转战这个战历，并且学会三个技能树里的大量被动技能，就可以保证自己的角色能从容面对各种情况，比较适合玩腻了转换战历系统想要一劳永逸的玩家和已经进入二周目技能点多得没处花的老手。




## 关于洗点

本作虽然成长系统的自由度比起以往的作品已经有很大的提升，但肯定还是有不少玩家想要尝试一下自己对不同战斗风格的适应性，又或是在一开始因为对技能理解上的差异而导致加错点。




这时候玩家其实只要把剧情推进到登上暴风号，就可以在医务室（Medbay）看到“重构装置”（Respec Station），其使用调查点在人类骨骼图案的头部附近，调查后就可以选择对主角或是队伍当中任何成员进行洗点。

首次洗点有优惠，只要20点信用点，但之后每洗一次费用增加500信用点，即第二次洗点需要花520信用点，第三次变成1020信用点，以此类推。

注意，洗点会连创建角色过程中选择训练类型时加在对应技能上的那一点也洗掉，但不会清除掉选择训练类型后带来的核心技能学习权限，即如果玩家选择了“安保”训练类型并洗点，原本加在“震荡射击”上的那一点技能点也会变成可以自由使用的技能点，但是“增强火力”和“战斗训练”两个核心技能仍然可以直接学习，而不是需要在Combat系技能中投入了9点技能点之后才可以学习。

# 同伴与浪漫关系



本作当中的同伴有六名，不算多也不算少，但其实含金量比起之前的同伴要更强一些，因为他们之间的趣味对话变多了，个性特征也呈现得更为突出。不过相信大家更关心的还是能不能干（笑），所以这个部分除了分析每个同伴的特长和能力，也会列出本作当中的浪漫关系发展对象。和以往一样，除了同伴，也有部分NPC可以成为玩家的浪漫对象。

## 同伴介绍

玩家在游戏当中每次只可以带两位同伴在身旁战斗——这也算是系列老传统了，而本次《仙女座》在同伴的能力安排上也是对此进行了周到的考虑，他们的能力构成充分涵盖了不同的职业作战风格，所以虽然带哪个同伴不带哪个是玩家自己的自由，而且视玩家的战斗风格不同选择也的确不同，但下文在介绍同伴的同时还是会推荐和其战斗风格比较有化学作用的其他同伴，方便玩家们选定最合自己口味的组合方案。

另外本作当中仍然有同伴的个人任务，玩家只有在完成他们的个人任务后才可以解锁所有同伴技能的第六阶升级项目，完成个人任务之前同伴技能最多只能够提升到第五阶。

### 科拉·哈帕（Cora Harper）

战斗风格：先锋
使用武器：霰弹枪



特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Charge | | |
| Rank 1 Charge | 发动异能瞬移冲向目标，造成伤害和冲击并恢复50%的护盾 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高30% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至3米 | |
| Rank 5 Power Synergy | Biotic系技能引发的连击爆破伤害提高50%，另外科拉在使用异能冲锋后的10秒内技能伤害和冲击提高25% | 可触发连击爆破 |
| Rank 5 Weapons & Melee | 科拉在使用异能冲锋后的3秒内武器伤害提高15%，近战攻击伤害提高30% | |
| Rank 6 Bastion | 技能冷却时间缩短20%，另外科拉在使用异能冲锋后回满护盾并在5秒内获得伤害减免 | |
| Rank 6 Shock Trooper | 当科拉生命值降到30%以下时异能冲锋立刻完成冷却，本效果只能每15秒触发一次 | |
| Nova | | |
| Rank 1 Nova | 向身周发出异能冲击波，造成范围伤害和冲击 | |
| Rank 2 Radius | 技能影响范围扩大25% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大40% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高25% | |
| Rank 5 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高75% | |
| Rank 5 Anti-Shield | 技能对敌人护盾造成的伤害提高75% | |
| Rank 6 Seismic Nova | 技能造成的伤害和冲击提高30%，并且让被击中的无装甲无护盾正常体型敌人浮空 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 6 Protective Nova | 科拉在使用技能后3秒内处于无敌状态 | |
| Sheld Boost | | |
| Rank 1 Shield Boost | 回复科拉身周队友的护盾，并产生持续的护盾回复效果 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 3 Shields | 技能产生的直接护盾回复量和每秒护盾回复量提高20% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大40% | |
| Rank 4 Restoration | 技能产生的每秒护盾回复量提高35% | |
| Rank 5 Extended Duration | 技能产生的每秒护盾回复效果持续时间延长150% | |
| Rank 5 Shield Burst | 技能产生的直接护盾回复量提高35% | |
| Rank 6 Persistence | 当技能在科拉和同伴身上生效时，会额外提供50点伤害抗性 | |
| Rank 6 Regeneration | 技能在回复护盾外还会直接回复60点生命值，并在随后每秒恢复10点生命值 | |
| Asari Commando | | |
| Rank 1 Weapon Training | 科拉的霰弹枪对敌人造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 2 Focus | 科拉的技能伤害、冲击和抗性以及防御力提高15% | |
| Rank 3 Precision | 科拉的霰弹枪精准度提高15%，所有技能冷却时间缩短15% | |
| Rank 4 Devastating Melee | 科拉的近战攻击对敌人造成的伤害提高25%，冲击提高15% | |
| Rank 4 Forceful Melee | 科拉的近战攻击对敌人造成的伤害提高10%，并会击退弱小的敌人 | |
| Rank 5 Adept | 科拉的技能伤害、冲击、影响范围和抗性以及防御力提高15% | |
| Rank 5 Weapon Training | 科拉的霰弹枪对敌人造成的伤害和冲击提高15%，对护甲类敌人造成的伤害提高25% | |
| Rank 6 Biotic Mastery | 科拉的技能伤害、冲击和抗性以及防御力提高30%，所有技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 6 Cryo Ammo | 科拉的霰弹枪会固定使用冰冻弹药，对敌人造成的伤害提高10%，并且会令敌人因寒冷而减速 | 冰冻弹药连续击中敌人会让其被冰封，进入可引爆状态 |
| Defensive Training | | |
| Rank 1 Barrier | 科拉的护盾值上限提高20% | |
| Rank 2 Health | 科拉的生命值上限提高20% | |
| Rank 3 Regeneration | 科拉的生命值和护盾值回复等待时间缩短25%，护盾回复速度提高15% | |
| Rank 4 Defense Systems | 科拉的护盾值上限提高25%，生命值回复速度提高30% | |
| Rank 4 Physical Training | 科拉的生命值上限提高25%，近战攻击对敌人造成的伤害提高30% | |
| Rank 5 Active Barrier | 当科拉用技能杀死敌人时，会令她和附近的队友立刻回复20%护盾值 | |
| Rank 5 Hold the Line | 科拉的生命值上限和护盾值上限提高25%，并且在生命值偏低时获得20点伤害抗性 | |
| Rank 6 Barrier Projection | 只要科拉不被击倒，就会让自己和队友的护盾值上限提高20% | |
| Rank 6 Saving Barrier | 在科拉生命值偏低时立刻恢复20%护盾值 | |

使用推荐：科拉是个受过阿莎丽突击兵训练的人类先锋，所以她的整体战斗风格非常偏向于在最前线和敌人交锋。

不过她的缺点和玩家版本的先锋类似，技能没冷却之前爆发力很强，但是技能冷却时处于一个输出和生存的低谷期，在和大量有重火力的敌人对抗时不是特别占优势，最好能够有一个吸引火力的同伴来让她撑到下一次爆发周期。

使用哨兵战历的玩家可以和科拉产生不错的合作，用异能者战历的玩家也可以靠着多种控制手段来配合科拉触发连击爆破大范围杀敌。而在同伴方面，擅长吸引火力的德拉克和不时能够召唤出“能量护甲”（Power Armor）抵抗伤害的维特拉都可以和科拉进行良好的配合。

# 加尔·安玛·德拉夫（Jaal Ama Darav）

战斗风格：渗透者　　　　使用武器：狙击枪

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| Energy Drain | | |
| Rank 1 Energy Drain | 吸取敌人的能量来恢复护盾，对敌人的护盾和机械生命类敌人有额外伤害 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 3 Effectiveness | 技能对敌人造成的伤害和恢复的护盾值提高20% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短40% | |
| Rank 4 Effectiveness | 技能对敌人造成的伤害提高25%，恢复的护盾值提高15% | |
| Rank 5 Persistent Drain | 技能发动后会让加尔每秒回复2%护盾，持续5秒 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 5 Radius | 技能触发的Tech系连击爆破伤害提高50%，技能影响范围扩大至3米，最多影响3个敌人，每个受影响的敌人会让加尔额外恢复20%护盾 | 可触发连击爆破 |
| Rank 6 Auxiliary Drain | 技能为加尔恢复的护盾值提高20%，并且会让8米内的队友也恢复33%的护盾值 | |
| Rank 6 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高30%，对敌人护盾造成的伤害提高50% | |
| Sticky Grenade | | |
| Rank 1 Sticky Grenade | 之前系列作品里渗透者的代表性技能之一，效果是投掷黏着手雷，附着在敌人或物体表面一小段时间后爆炸 | |
| Rank 2 Grenade Capacity | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高25% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大40% | |
| Rank 5 Concussion | 技能造成的伤害提高15%，冲击提高50% | |
| Rank 5 Shrapnel | 被技能击中的敌人会受到每秒70点的持续伤害 | |
| Rank 6 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 6 Anti-Shield | 技能对敌人护盾造成的伤害提高50% | |
| Avenger Strike | | |
| Rank 1 Avenger Strike | 隐身后向敌人突击，发动一次大威力的近战攻击 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Bleeding Strike | 被技能击中的敌人会每秒受到31点伤害，持续5秒 | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 5 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高40% | |
| Rank 5 Flash Strike | 被技能击中的敌人和5米内的其他敌人会受到惊吓，在5秒内造成的伤害降低75% | |
| Rank 6 Momentum | 技能击中敌人后的5秒内加尔的技能伤害提高10% | |
| Rank 6 Disrupting Strike | 技能对敌人护盾和机械敌人造成的伤害提高30%，被技能击中的敌人还会陷入持续5秒的昏迷 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rebel Soldier | | |
| Rank 1 Weapon Training | 加尔的狙击枪对敌人造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 2 Power Training | 加尔的技能对敌人造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 3 Efficiency | 加尔的狙击枪射击速度提高15%，所有能力冷却时间缩短15% | |
| Rank 4 Suppressive Fire | 被加尔的狙击枪击中的敌人在5秒内伤害降低20% | |
| Rank 4 Shredding Rounds | 被加尔的狙击枪击中的敌人在5秒内每秒受到31点伤害 | |
| Rank 5 Precision | 加尔的狙击枪对敌人造成的伤害提高15% | |
| Rank 5 Coverage | 加尔的技能对敌人造成的伤害和冲击提高15%，影响范围扩大15% | |
| Rank 6 Momentum | 加尔在击杀敌人后的5秒内技能伤害提高20% | |
| Rank 6 Destabilization | 加尔在使用技能后的5秒内武器伤害提高20% | |
| Resilience | | |
| Rank 1 Defensive Training | 加尔的护盾值上限提高20%，生命值上限提高15% | |
| Rank 2 Disruption | 加尔的近战攻击对敌人造成的伤害提高20%，对敌人护盾造成的伤害再提高20% | |
| Rank 3 Regeneration | 加尔的生命值回复速度提高15%，护盾值回复速度提高20% | |
| Rank 4 Fast Defense | 加尔的护盾值回复速度提高15%，生命值和护盾值等待回复时间缩短10%，另外加尔在突进时会短暂隐身 | |
| Rank 4 Strong Defense | 加尔的护盾值上限提高15%，另外加尔在突进时会短暂隐身 | |
| Rank 5 Advanced Disruption | 加尔的近战攻击对敌人造成的伤害提高10%，并且每次近战攻击都会回复10%护盾 | |
| Rank 5 Deflection | 在护盾被打破之前加尔会一直拥有15点伤害抗性 | |
| Rank 6 Retaliation | 当加尔在5米范围内被敌人攻击时，会自动放出一圈电磁冲击波，对敌人造成234点伤害，对敌人护盾的伤害提高100%，对机械敌人造成的伤害提高50% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 6 Obscuration | 当加尔的生命值降到20%以下，他会自动进入隐身状态，这个效果只能每10秒触发一次 | |

使用推荐：虽然看起来像是个偏向于远程狙击的角色，但是加尔竟然是个风骚的跑狙，所以还有“复仇突袭”（Avenger Strike）这种隐身突击暗杀技能。

不过因为他的整体能力配搭还是以中远距离作战为主，所以想要好好利用这个角色的玩家要么先不点出复仇突袭让他乖乖打远程，要么就得在“适应能力”（Resilience）这个被动技能里多投入一些点数，保证加尔本身的生存能力。

也正因为他是这么一个风格，玩家如果要带上加尔，最好自己是走中近距离战斗风格，又或是给他找一个类似德拉克这种能够在敌人当中横冲直撞并且给加尔创造击杀机会的同伴。



## 维特拉·尼斯（Vetra Nyx）

战斗风格：哨兵

使用武器：突击步枪

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | Power Armor | |
| Rank 1 Power Armor | 类似于旧版本的哨兵核心技能科技护甲，在维特拉身上产生一层能够吸收伤害并恢复护盾的实体投影护甲 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 3 Duration | 技能持续时间延长30% | |
| Rank 4 Hardened Shields | 技能提供的伤害抗性提升80点 | |
| Rank 4 Shield Feedback | 技能发动时维特拉的护盾回复速度提高25%，生命值和护盾值回复等待时间缩短40% | |
| Rank 5 Reinforced Shields | 技能提供的伤害抗性提升120点 | |
| Rank 5 Strength Enhancement | 技能发动时维特拉的近战伤害提高30%，武器伤害、精准度和稳定度提高20% | |
| Rank 6 Explosive Purge | 技能持续时间结束后产生一次电磁爆炸，对3米范围内的敌人造成156点伤害，对敌人护盾的伤害会提高60% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 6 Turbo Armor | 技能发动时会让“Turbo Charge”技能立刻结束冷却 | |
| | Concussive Shot | |
| Rank 1 Concussive Shot | 射击一发带追踪效果的飞弹，对敌人造成伤害并将其震倒。 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高30% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至2米，触发Combat系连击爆破造成的伤害提高50% | 可触发连击爆破 |
| Rank 5 Target-Marking | 被技能击中的敌人在接下来的5秒里受到的所有伤害提高20% | |
| Rank 5 Bleeding Damage | 被技能击中的敌人在接下来的8秒里每秒受到31点伤害 | |
| Rank 6 Anti-Armor | 对护甲类敌人造成的伤害提高40% | |
| Rank 6 Anti-Shield | 对敌人护盾造成的伤害提高40% | |
| | Turbo Charge | |
| Rank 1 Turbocharge | 暂时加强武器伤害、射击速度和弹匣容量 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短15% | |
| Rank 3 Damage | 技能增强的武器伤害提高15% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 4 Duration | 技能持续时间延长50% | |
| Rank 5 Accuracy & Stability | 技能发动后武器精准度和稳定度提高50%，子弹穿透障碍物后受到的伤害削弱降低25% | |
| Rank 5 Damage & Force | 技能增强的武器伤害和冲击提高25% | |
| Rank 6 Supercharge | 技能发动后武器射击速度提高20% | |
| Rank 6 Anti-Shield | 技能发动后对护甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| | Turian Smuggler | |
| Rank 1 Weapon Training | 维特拉的突击步枪对敌人造成的伤害提高15% | |
| Rank 2 Focus | 维特拉的技能造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 3 Combat Experience | 维特拉的突击步枪对敌人造成的伤害和精准度提高15%，所有技能持续时间延长30% | |
| Rank 4 Efficiency | 维特拉的所有技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 4 Extra Capacitors | 维特拉的所有技能持续时间延长30% | |
| Rank 5 Advanced Focus | 维特拉的技能造成的伤害和冲击提高25% | |
| Rank 5 Advanced Weapon Training | 维特拉的突击步枪对敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 6 Disruptor Ammo | 维特拉的突击步枪使用干扰子弹，造成的伤害提高10%，对敌人护盾造成的伤害再提高10% | 能够让敌人进入可引爆状态 |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Rank 6 Focus Fire | 维特拉的突击步枪每击中一次敌人可以让其受到的所有伤害提高5%，最高可提升到100%，效果停止堆叠后会持续5秒 | |
| Defensive Expert | | |
| Rank 1 Health | 维特拉的生命值上限提高25% | |
| Rank 2 Shields | 维特拉的护盾值上限提高25% | |
| Rank 3 Regeneration | 维特拉的生命值恢复速度提高25%，生命值和护盾值等待回复时间缩短25% | |
| Rank 4 Defensive Systems | 维特拉的护盾值上限提高25%，生命值恢复速度提高30% | |
| Rank 4 Physical Training | 维特拉的生命值上限提高25%，近战攻击造成的伤害提高30% | |
| Rank 5 Open-Field Training | 维特拉不在掩体后时获得20点伤害抗性 | |
| Rank 5 Defensive Positioning | 维特拉在掩体后时获得20点伤害抗性 | |
| Rank 6 Emergency Power | 维特拉的生命值上限和护盾值上限提高25%，生命值降低到10%以下时“Power Armor”立刻结束冷却，这个效果每60秒才能触发一次 | |
| Rank 6 Adaptive Shielding | 当维特拉击杀一个敌人时，她和附近的队友立刻回复10%护盾 | |

使用推荐：看起来交游广阔而且足智多谋的维特拉在战斗风格上却是偏稳，本身的突击步枪定位非常类似于机关枪，射速高弹量多，不过命中精度略差，基本上在队伍里的定位就是一个擅长应付突发性火力攻击的炮台，这让她显得非常百搭，大部分情况下你都可以选择带上她，因为她生存能力还是有一定保证的。

但是在那种需要爆发性火力的场合维特拉因为缺乏直接作用于敌人的高威力伤害技能，所以显得有点疲软，因此在使用她作为队友时玩家自己最好有一定的爆发力，又或是带上一个像是科拉或是利亚姆这样的重火力队友。



## 纳库摩尔·德拉克（Nakmor Drack）

战斗风格：士兵

使用武器：霰弹枪

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Blood Rage | | |
| Rank 1 Blood Rage | 让德拉克进入愤怒状态，提高近战威力和伤害抗性，而且在持续时间当中德拉克绝不会死亡 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 3 Armor Smasher | 技能持续期间德拉克对护甲类敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Fury | 技能持续期间德拉克近战攻击伤害提高33%，移动速度提高20% | |
| Rank 4 Regeneration | 技能持续期间德拉克的生命回复速度提高150% | |
| Rank 5 Brutality | 技能持续期间德拉克近战攻击伤害提高33%，并获得25%伤害减免 | |
| Rank 5 Inspirational | 技能持续期间德拉克能够令队友获得10点伤害抗性，生命值恢复速度提高20%，近战攻击伤害提高33% | |
| Rank 6 Triggered Rage | 当德拉克的生命值降到20%以下时，会无视冷却时间直接开启“Blood Rage”，这个效果每60秒才能触发一次 | |
| Rank 6 Unyielding Rage | 技能持续期间德拉克每击杀一个敌人就能够令技能持续时间延长5秒 | |
| Incinerate | | |
| Rank 1 Incinerate | 发射一个会燃烧敌人的飞行物，对护甲类敌人产生额外伤害 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Damage | 技能对敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Impact | 技能对敌人造成的直接伤害提高40% | |
| Rank 4 Radius | 技能的影响范围扩大至2米 | |
| Rank 5 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高75% | |
| Rank 5 Burning | 技能对敌人造成的持续伤害提高35%，持续时间延长35% | |
| Rank 6 Detonator | 技能造成的Tech系连击爆破威力提高50% | 可触发连击爆破 |
| Rank 6 Double Incinerate | 技能发动后会发射两个会燃烧敌人的飞行物 | |
| Flack Cannon | | |
| Rank 1 Flack Cannon | 射击一发会产生后续爆炸的子母弹，对护甲类敌人伤害降低 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能对敌人造成的范围伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能对敌人造成的范围伤害和冲击提高30% | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大25% | |
| Rank 5 Anti-Armor | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高40% | |
| Rank 5 Stunning | 技能击中的敌人会陷入2秒眩晕 | |
| Rank 6 Heavy Flak | 技能产生的子母弹增加50% | |
| Rank 6 Shredder | 被技能伤害的敌人会受到每秒29点的伤害，持续8秒 | |
| | Krogan Warrior | |
| Rank 1 Weapon Training | 德拉克的霰弹枪造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 2 Overpower | 德拉克的技能造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 3 Precision | 德拉克的霰弹枪精准度提高15%，所有技能持续时间延长30% | |
| Rank 4 Explosive | 德拉克的技能造成的伤害和冲击提高25% | |
| Rank 4 Tempered | 所有技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 5 Engineer | 德拉克的技能造成的伤害和冲击提高15%，影响范围扩大15% | |
| Rank 5 Veteran | 德拉克的霰弹枪造成的伤害和冲击提高15%，对护甲类敌人造成的伤害提高25% | |
| Rank 6 Incendiary Ammo | 德拉克的霰弹枪使用燃烧子弹，对敌人造成的伤害提高10% | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Rank 6 Retaliation | 德拉克的生命值降低到25%以下时，武器对敌人造成的伤害和射击速度提高25% | |
| | Grizzled Veteran | |
| Rank 1 Resilience | 德拉克的生命值上限提高15%，生命值和护盾值等待回复时间缩短15%，生命值恢复速度提高20% | |
| Rank 2 Martial Training | 德拉克的近战攻击伤害提高30% | |
| Rank 3 Defense | 德拉克的生命值上限和护盾值上限提高20% | |
| Rank 4 Defense Systems | 德拉克的护盾值上限提高25%，护盾回复速度提高20% | |
| Rank 4 Endurance | 德拉克的生命值上限提高25%，生命值和护盾值等待回复时间缩短30%，生命值回复速度提高30% | |
| Rank 5 Damage Reduction | 德拉克受到的所有伤害降低10% | |
| Rank 5 Reactive Regeneration | 德拉克受到伤害后的3秒内，生命值回复速度提高50%，生命值回复等待时间缩短50% | |
| Rank 6 Unstoppable | 德拉克如果生命值归零，会在短时间内立刻复活并回复50%的护盾值和生命值，这个效果每60秒才能触发一次 | |
| Rank 6 Defiance | 德拉克的生命值上限和护盾值上限提高25%，当他生命值降到30%以下时武器伤害提高100% | |

使用推荐：每次系列当中登场的克洛根人同伴就跑不掉当肉盾的命，连德拉克也吐槽自己种族因为脑袋太大，战场上老被拿来当靶子（然而他还是顶着这么大个脑袋在银河系里活了1400年，也是服气），所以这回他也得继续担起吸收伤害的重任。

给德拉克加点个人建议偏向生存，他的AI太喜欢没事就冲上去用大锤锤砸别人胸口，没有其他人吸引火力的情况下立刻就会引来一顿枪林弹雨，没有点生存向被动技能很容易就跪了。

当然如果玩家能够找到一些和他比较搭的同伴也能一定程度上缓解这个问题，例如让他和科拉两个人一起在敌阵里横冲直撞，又或是带上他的老朋友维特拉来个双坦克压阵，足够敌人忙活一阵子顺便给玩家创造狙人爆头的机会了。另外他其实和利亚姆搭伙效果也不差，两人都有一些范围攻击手段，对上某些蜂拥过来的敌人有着很好的杀伤效果。



## 皮彼（PeeBee）

战斗风格：异能者　　使用武器：手枪

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| | Invasion | |
| Rank 1 Invasion | 对敌人发射机械病毒，造成伤害并降低其防御力 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短20% | |
| Rank 3 Contagious | 技能效果可以影响命中目标6米内的其他敌人，并且持续时间延长30% | |
| Rank 4 Duration | 技能效果持续时间延长30% | |
| Rank 4 Outbreak | 技能效果可以影响命中目标附近最多3个其他敌人 | |
| Rank 5 Epidemic | 技能效果持续时间延长40%，影响范围扩大20% | |
| Rank 5 Weaken | 技能效果额外降低敌人10%防御力 | |
| Rank 6 Sabotage | 受技能效果影响的敌人武器伤害降低15% | |
| Rank 6 Virulence | 当受技能效果影响的敌人生命值降到15%以下，将引发爆炸，对目标和2.5米内的敌人造成234点伤害 | |

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Pull | | |
| Rank 1 Pull | 放出一道带追踪效果的能量，被击中的敌人会悬浮在半空 | 使敌人产生可连击引爆状态 |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Duration | 技能效果持续时间延长40% | |
| Rank 4 Duration | 技能效果持续时间延长50% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大至2.5米 | 最多影响两个目标 |
| Rank 5 Crushing Grip | 技能效果持续期间敌人每秒受到47点伤害 | |
| Rank 5 Expose | 技能效果持续期间敌人受到的所有伤害提高30% | |
| Rank 6 Anti-Shields | 技能对敌人护盾造成389点额外伤害，冷却时间缩短25% | |
| Rank 6 Barrier Reinforcement | 技能冷却时间缩短25%，击中敌人后会回复皮彼15%的护盾 | |
| Shockwave | | |
| Rank 1 Shockwave | 向前方发出一道冲击波，造成直线范围伤害和冲击 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能对敌人造成的范围伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Damage & Force | 技能对敌人造成的范围伤害和冲击提高25% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大50% | |
| Rank 5 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 5 Reach | 冲击波生效距离延长50% | |
| Rank 6 Unstable Shockwave | 技能对护甲类敌人造成的伤害提高75%，触发的Biotic系连击爆破伤害提高50% | 可触发连击爆破 |
| Rank 6 Lifting Shockwave | 被冲击波击中的敌人会短暂浮空 | 能够让敌人进入可引爆状态 |
| Duelist | | |
| Rank 1 Pistol Training | 皮彼的手枪造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 2 Focus | 皮彼的技能造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 3 Biotic Discipline | 皮彼的近战攻击造成的伤害提高20%，所有技能效果持续时间延长30% | |
| Rank 4 Amplitude | 皮彼的技能造成的伤害和冲击提高25% | |
| Rank 4 Efficiency | 皮彼的所有技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 5 Advanced Amplitude | 皮彼的技能影响范围扩大25%，冲击提高30% | |
| Rank 5 Advanced Pistol Training | 皮彼的手枪造成的伤害，精准度和稳定度提升20% | |
| Rank 6 Biotic Synergy | 皮彼的技能伤害和冲击提高30%，所有团队成员Biotic系技能伤害和冲击提高10% | |
| Rank 6 Retaliation | 在皮彼受到伤害后，接下来的5秒中武器伤害提高40% | |
| Survivalist | | |
| Rank 1 Barrier | 皮彼的护盾值上限提高20% | |
| Rank 2 Health | 皮彼的生命值上限提高20% | |
| Rank 3 Regeneration | 皮彼的生命值与护盾值回复等待时间缩短25%，护盾回复速度提高25% | |
| Rank 4 Resilience | 皮彼的护盾值上限提高40%，生命值上限提高30%，另外她会使用灵能突进替代喷射突进 | |
| Rank 4 Reflexes | 皮彼的生命值与护盾值回复等待时间缩短40%，生命值和护盾值回复速度提高40%，另外她会使用灵能突进替代喷射突进 | |
| Rank 5 Barrier Detonation | 当皮彼的护盾值归零时会引发一次爆炸，对5米范围内的敌人造成467点伤害 | |
| Rank 5 Barrier Reinforcement | 当皮彼用技能击杀敌人时，她和队友的护盾会回复20% | |
| Rank 6 Advanced Reflexes | 皮彼会使用灵能瞬移替代灵能突进，而且在生命值较低时武器伤害，技能伤害和近战攻击伤害会提高100% | |
| Rank 6 Advanced Resilience | 皮彼会使用灵能瞬移替代灵能突进，护盾值上限提高40%，生命值上限提高30% | |




使用推荐：皮彼算是同伴当中比较不好配搭的角色，主要是因为她的能力当中直接攻击手段不多，都是偏向于让敌人产生异常状态，但是她的技能使用频率不算特别高，而且比较偏爱削弱向的“入侵”而不是控制向的“拉扯”，枪械输出方面因为使用的是手枪，所以也不太出彩。

个人反倒建议走刚健朴实路线的士兵风格玩家多带带她，毕竟入侵带来的敌人防御削弱效果配合士兵的枪械火力收益不错，而恰到好处的“拉扯”也可以让敌人悬浮在半空中成为枪靶子。

同伴方面，鉴于皮彼本身的抗打击能力相对不出彩，还是请带上德拉克来吸收火力或是带上科拉和皮彼的异能配合来产生各种连击爆破吧。

## 利亚姆·科斯塔（Liam Kosta）

战斗风格：士兵　　使用武器：突击步枪

| 项目名称与等级 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| Frag Grenade | | |
| Rank 1 Frag Grenade | 投掷手雷，短时间后在落点产生大范围爆炸伤害 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短30% | |
| Rank 3 Damage | 技能造成的直接伤害提高20% | |
| Rank 4 Damage | 技能造成的直接伤害提高25% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大25% | |
| Rank 5 Concussion | 技能造成的直接伤害提高15%，冲击提高25% | |
| Rank 5 Shrapnel | 被技能击中的敌人会受到每秒39点伤害，持续5秒 | |
| Rank 6 Anti-Armor | 技能对装甲类敌人造成的伤害提高50% | |
| Rank 6 Anti-Shield | 技能对敌人护盾造成的伤害提高50% | |
| Havoc Strike | | |
| Rank 1 Havoc Strike | 前跃一段距离然后击打地面产生大氛围电击伤害 | 使敌人产生可连击引爆状态 |
| Rank 2 Reckless | 利亚姆使用技能后的5秒内获得25点伤害抗性 | |
| Rank 3 Damage & Force | 技能造成的伤害和冲击提高20% | |
| Rank 4 Radius | 技能影响范围扩大30% | |
| Rank 4 Unbalancing Strike | 被技能击中的敌人在5秒内受到每秒31点伤害 | |
| Rank 5 Weapon & Melee Synergy | 利亚姆使用技能后武器伤害提高15%，近战攻击伤害提高30% | |
| Rank 5 Power Synergy | 利亚姆使用技能后技能伤害和冲击提高25% | |
| Rank 6 Wide Strike | 技能伤害提高20%，影响范围扩大30% | |
| Rank 6 Stunning Strike | 技能产生的眩晕时间延长100% | |
| Overload | | |
| Rank 1 Overload | 发射一道电流，伤害敌人的护盾和机械生命类敌人，电流将额外跳跃到其他敌人身上 | |
| Rank 2 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 3 Damage | 技能造成的伤害提高20% | |
| Rank 4 Recharge Speed | 技能冷却时间缩短25% | |
| Rank 4 Damage | 技能造成的伤害提高25% | |
| Rank 5 Charged Overload | 技能长按蓄力后射击的电流会额外跳跃到三个敌人身上 | |
| Rank 5 Anti-Shield | 技能对敌人护盾的伤害提高50% | |
| Rank 6 Chain Overcharge | 能长按蓄力后射击的电流会额外跳跃到四个敌人身上，造成的伤害提高15% | |
| Rank 6 Neural Shock | 技能造成的伤害提高15%，触发的Tech系连击爆破伤害提高50%，电击产生的麻痹时间延长100% | 可触发连击爆破 |
| Military Training | | |
| Rank 1 Weapon Training | 利亚姆的突击步枪造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 2 Focus | 利亚姆的技能造成的伤害和冲击提高15% | |
| Rank 3 Precision | 利亚姆的突击步枪准确度和稳定度提高15%，所有技能冷却时间缩短15% | |
| Rank 4 Piercing Strike | 利亚姆的攻击对护甲类敌人和敌人护盾造成的伤害提高50% | |
| Rank 4 Bleeding Strike | 利亚姆的近战攻击会令敌人在5秒内每秒受到31点伤害 | |
| Rank 5 Anti-Armor | 利亚姆的技能对护甲类敌人造成的伤害提高20% | |
| Rank 5 Anti-Shield | 利亚姆的技能对敌人护盾造成的伤害提高20% | |
| Rank 6 Power Focus | 利亚姆的技能伤害和冲击提高25% | |
| Rank 6 Weapon Focus | 利亚姆的突击步枪造成的伤害和冲击提高20% | |
| Defense | | |
| Rank 1 Shields | 利亚姆的护盾值上限提高20% | |
| Rank 2 Health | 利亚姆的生命值上限提高20% | |
| Rank 3 Shield Modulation | 利亚姆的护盾值上限和生命值上限提高20% | |
| Rank 4 Defensive Systems | 利亚姆的护盾值上限提高25%，生命值回复速度提高30% | |
| Rank 4 Durability | 利亚姆的护盾值上限和生命值上限提高20% | |
| Rank 5 Defensive Positioning | 利亚姆在掩体后获得20点伤害抗性 | |
| Rank 5 Close Combat Training | 利亚姆在敌人身边时获得20点伤害抗性 | |
| Rank 6 Momentum | 利亚姆的护盾值上限和生命值上限提高25%，每次杀死敌人后伤害提高5%，10秒后没有再杀死敌人则增益消失 | |
| Rank 6 Morale Boost | 每次利亚姆杀死敌人后回复10%护盾和5%生命值 | |

使用推荐：作为第一个和玩家并肩作战的同伴，利亚姆的作战能力是最全面的，手中的突击步枪可近可远，三个主动技能囊括了远距离大范围杀伤，近距离范围控制和中距离多目标控制＋削弱，看起来很靠谱。

不过他的AI似乎更偏向于枪战，在使用技能方面不算是太积极，需要玩家用指挥的方式来调动他的攻击欲望。也因为他本身能力很平均，利亚姆和大部分同伴之间的配合都不错，但比较推荐的还是和能够吸引敌人火力的同伴搭伙，可以给予利亚姆更多的发挥空间。



## 拯救队友

本作当中队友被击倒之后，因为失去了之前系列当中的医疗凝胶设定，所以玩家不能够通过消耗医疗凝胶的方式来远程救起被击倒的同伴，只能够跑到其身边通过长按Y键/△键来救起同伴。

拯救同伴需要一个读条过程，期间玩家不能移动，而且也没有任何伤害减免，因此这注定是一种冒险行为。

当然玩家如果点出了科技系技能里“团队支援”（Team Support）的第五级升级项目之一“战术救援”（Tactical Revive），就可以在救援队友时和救援队友之后的短时间里获得惊人的伤害减免，成功救人还可以补满护盾。

## 浪漫关系

本作当中的可进行浪漫关系同伴和NPC还是数量不少，而且也一如既往地有异性恋、同性恋和双性恋等性取向，继续维护着“《质量效应》系列”作为全宇宙最政治正确游戏系列的地位（笑），下面将会按照浪漫关系对象的取向来去将他们分组，并标出能够和其发展浪漫关系的时机。

| 角色名称 | 性别 | 性取向 | 可发展关系时机 |
|---|---|---|---|
| 科拉·哈帕 | 女 | 异性恋 | 获得暴风号后 |
| 利亚姆·科斯塔 | 男 | 异性恋 | 获得暴风号后 |
| 加尔·安玛·德拉夫 | 男 | 异性恋 | 加尔加入队伍后 |
| 皮彼 | 女 | 双性恋 | 皮彼加入队伍后 |
| 维特拉·尼斯 | 女 | 双性恋 | 获得暴风号后 |
| 吉尔·布洛迪（Gil Brodie） | 男 | 同性恋 | 获得暴风号后（吉尔为暴风号的随船工程师） |
| 阿维拉·卡加（Avela Kjar） | 女 | 异性恋 | 玩家首次遇到安哥拉人时（阿维拉是安哥拉人历史学家，会给玩家发布支线任务） |
| 苏薇·安瓦尔博士（Dr. Suvi Anwar） | 女 | 同性恋 | 安瓦尔博士登上暴风号之后（她会成为随船科学家） |
| 雷耶斯·维达尔（Reyes Vidal） | 男 | 双性恋 | 玩家首次接触人类流放者之后（主线当中登场的间谍） |
| 凯丽·提威莎（Keri T'Vessa） | 女 | 双性恋 | 阿莎丽人记者（玩家会接到接受她采访的任务） |



# 装备与研究和开发

本作的装备的配置上和之前的系列作品没有太大的分别，主要的内容仍然是枪械和护甲，还有用于增强或调整武器性能的模组（MOD）。但是因为加入了制作系统，所以本作当中装备的整体数量有所增加，护甲也加入了部件的概念，连近战武器也有了不少种类。所以本次攻略当中我们会对装备系统的变化和新增的制作系统进行介绍。

## 装备

本作的装备分为两个主要部分，一个是武器（Weapons），一个是护甲（Armor），前者的重要度比较高，因为涉及到了角色的整体战斗能力和战斗方式，后者单个部件提供的增益相对有限，但是一套护甲也能够为玩家提供不小的增益，不过因为效果往往会和玩家的战斗方式相对应，所以更换的频率比武器要低得多。另外游戏中仍然有着模组这个用于强化武器和盔甲可镶嵌配件。下面先和大家说一下本作当中的武器。



### ●武器（Weapons）

本作当中的武器分为五大类，前四类都是枪械，分别是手枪（Pistols）、突击步枪（Assault Rifles）、霰弹枪（Shotguns）和狙击枪（Sniper Rifles），最后一类则是近战武器（Melee）。

但虽然五个大类从名称上就基本说明了武器的特征，实际上情况可谓是千变万化，因为同一个类别当中的枪械有着不同的来源和不同的型号，例如同是银河系来源的手枪，天蝎（Scorpion）其实是一把微型榴弹发射器，而利爪（Talon）则是一把有着霰弹枪式射击方式的手枪，更不用提旋风（Cyclone）和扎勒肯（Zalkin）这两把分别来自银河系和赫利俄斯星系的突击步枪之间的差异有多大了。

因此本作当中玩家评判武器

特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

本身性能的关键，还是在于使用，光看面板数据完全无法对武器本身的性能作出准确判断，还不如装备上试一试。而且本作当中的装备携带空间是有上限的，而不是像之前的系列作品那样买了一把武器就等于解锁了一把武器，而玩家最多又只能装备四把武器，所以不趁手的武器还是赶紧拆了换资源或是卖了换信用点比较好，正好省出点空间来捡新枪。

另外这里要着重提一下近战武器，本作虽然给予了玩家选择近战武器的权力，但是在对于近战武器的整体设计上却有点儿开倒车——起码是相对于前作近战动作丰富的联机模式而言是在开倒车，因为几乎所有近战武器，都只有一个攻击动作，没有任何连招，没有任何特殊操作，硬要说有什么特别的，就是部分武器带有属性伤害，可以更好地配合某类技能进行战斗，但鉴于就算是打算完全走贴身舞战斗路线的先锋也不可能完全用近战武器来作为战斗手段，个人建议玩家们对于近战武器还是不必强求威力，用起来趁手就好。

同时因为本作当中加入了制作系统，所以玩家可以在道具界面当中选中某一个武器并按下□/X 键来选择将其拆解，确认界面当中会显示拆除这个武器后能够获的材料种类和数量，按下确认后就会拆除武器并获得材料。鉴于本作当中的背包空间有限，玩家又容易捡到相同的武器，拆掉它们将会是节省空间的主要手段。



## ●护甲（Armor）

和武器比起来，本作当中的护甲迈的步子更大一些，玩家的装备不再是成套地穿在身上，而是被分成了头盔（Helmet）、胸甲（chest）、护臂（Arms）和护腿（Legs）四个部位，玩家既可以把同一套护甲的四个部位都装上，也可以进行混搭。除此之外，玩家也可以选择一些成套的护甲，例如作为本作预约特典赠送的清道夫护甲（Scavenger Armor）就是只有头盔和胸甲两个部位，但其实胸甲部位已经完全整合了护臂和护腿以及它们的增益属性。

总体而言，本作当中的护甲已经不再和护盾还有生命值存在直接联系，它只是一套集合了外观变化和属性增益的造型系统，重视属性的玩家可以靠着增益高低和效果选择出最适合自己的一套，而重视外观的玩家也可以按照自己的审美挑着穿，因为护甲提供的总体增益虽然不算低，但也没到特别关键的程度，大家大可不必为了照顾战斗力而折磨自己的眼睛。



另外提一下，护甲也是和武器一样，能够在道具界面拆解，回收材料并节省背包空间。

## ●模组（MOD）

尽管本作有五类武器，但近战武器是没有对应模组的，所以只有四种远程武器能够获得模组带来的增益或属性调整。

一般而言，一把武器起码会有两个模组槽，玩家可以在装备调整界面选中某个武器时，按下□/X 键来进入选择模组槽界面，然后选择一个槽并确认就可以开始选择和武器对应的模组。

模组本身是有武器类型分别的，一类枪械的模组只能用在那一类枪械身上，即手枪模组只能装备在手枪上，突击步枪模组则只适用于突击步枪。

除此之外模组还有对应的强化部位，一个部位只能存在一个模组，就算玩家有剩余的模组槽，只要枪械对应的部位上已经有一个安装上的模组，那么玩家选择同一部位的模组就只会把之前安装上的模组替换掉，无法重叠。模组本身对应的部位可以通过光标移动到这个模组时枪械模型外观上的变化观察到，而且相同部位的模组使用的是同一种图标，方便玩家辨认。

注意，模组除了纯粹的增益，也有一部分是同时提供增益和减益效果，其中增益会以绿色字体显示在模组的效果描述当中，减益则是以红色字体显示，不过大部分模组上面增益的比例总是高于减益的，所以玩家们可以权衡一下是通过承受某方面的减益来在某方面获得更高的增益，还是选择增益比例更小但是不存在减益效果的模组。

另外护甲也有模组，但是使用的是更为极端的“聚变模组”（Fusion Mod），其增益效果和减益效果是相等的，而且比例都很高，能够产生某些非常极端的效果，例如其中一个聚变模组“Fusion Mod of Shielding”就是让玩家的护盾值上限提升 50%，但同时生命值上限降低 50%，利弊都非常明显。当然玩家可以通过解锁冷冻仓增益来一定程度降低聚变模组带来的减益效果，但并不能让其完全消失。

注意，模组是不能够拆解的，但是玩家可以通过按□/X 键来选择将其摧毁，虽然什么都得不到，但起码可以省出一个背包空间。当然个人更建议大家将其卖掉，还可以换回点信用点，没那么亏。



# 研究和开发

这是对应本作新的制作系统的两个主要项目，前者用于消耗玩家在扫描中获得研究数据来开发蓝图，后者是在有蓝图的情况下消耗材料制作出武器、装甲和流浪者的改装项目。

## ●研究（Research）

按照研究数据的来源，研究项目内被分成了三个大项，分别是银河系（Milky Way）、赫利俄斯星系（Heleus）和遗物（Remnant）。三个大项下面的研究子项目都是一样的，分别是武器（Weapons）、护甲（Armor）和强化部件（Augmentations）。

在本作当中，武器和护甲都有阶级概念，几乎每一个武器名



字后都有一个罗马数字的后缀，一开始最低的阶级是Ⅰ，最高的是Ⅴ。阶级提升会强化武器的部分数据，总体比例不高，但也算是不无小补。

但是研究有一定的限制，一个是玩家研究蓝图时，必须从Ⅰ阶开始，顺着阶级顺序一路往上研究，不能够跳过，即玩家如果想要研究出系列标志性大威力狙击枪“黑寡妇”（Black Widow）的Ⅴ阶版本，就必须从黑寡妇Ⅰ阶一路研究到Ⅱ阶、Ⅲ阶和Ⅳ阶然后再到Ⅴ阶，期间每一阶的研究都需要投入对应的研究数据。除了阶级和研究数据支出上的限制，研究还存在着等级上的限制，玩家必须要达到对应的等级后才可以研究相应阶级的武器蓝图，例如前文提到的Ⅴ阶黑寡妇狙击枪，需要玩家达到30级才可以研究，在等级足够之前就算玩家已经研究到了Ⅳ阶，也有足够的研究数据，还是不能够进行研究。

强化部件则是在开发阶段需要用到的特殊物品，玩家可以将其理解为在制作阶段被嵌入武器当中而且不可替换的模组，效果就是对武器进行属性上的调整和增强。

但是许多强化部件的效果比模组要强得多，因为有的强化部件甚至可以把整个武器的射击方式完全给变过来，例如银河系项目当中的强化部件Electrical Conduits如果在开发阶段被镶嵌到武器上，可以让其射击方式变为喷射电流。

但玩家们在使用这些强化部件的时候千万要谨慎，因为它们是消耗品，而将其用在开发某个装备之后部件就会留在装备上，除非把这个装备拆了，否则玩家是没法拿回这个部件的，想要额外获得只能够去买。而研究强化部件只能够进行一次，玩家是没办法通过重复研究来重复获得某个强化部件的。

注意，当玩家的等级超过了40级后，已经研究到Ⅴ阶的武器会开放更先进的版本，其阶级上限会提升到Ⅹ，但需要角色提升到80级才可以解锁。

## ●开发（Development）

在研究部分制作了蓝图后，玩家就可以来这个界面进行制作了。开发里的项目相对多一点，有五个，但其实严格算起来只有三个是常用的，因为第一个项目“可开发物品”（Ready to



Develop）就是综合了所有材料充足可以开发的物品的界面，包含了后面四个项目当中的所有内容——只要制作它的材料足够。

第二项和第三项就是对应武器和护甲，前者会按照武器种类分成五个子项目，后者则会按照护甲部位分成四个子项目，项目名称和前文提到的武器分类以及护甲部位是一样的，而且有新研究出的蓝图会用感叹号标出，方便玩家寻找来开发。

第四项是“流浪者”（Nomad）的开发项目，玩家只要在这里投入材料进行开发，这些升级就会自动安装到流浪者身上。

最后一项是“特殊物品”（Special Items），只有极少数情况下玩家需要在这里制作一些剧情物品，平常是完全用不上的。

最后详细说一下装备制作的流程。一般而言，装备当中有两类制作流程，一个是无强化部件装备制作，玩家只要把光标移动到物品项目上，然后按下×/A键，直接确认或是给武器改名之后确认就可以将其做出来。

另一个是有强化部件装备制作，玩家如果把光标移动到这种物品项目上，按下×/A键不会进入制作确认，而是会进入选择强化部件槽的界面，玩家选择好强化部件槽之后还需要选择使用什么强化部件，而当玩家已经选好了所有的强化部件后，在选择强化部件槽的界面按下OPTIONS/MENU键才可以进入确认是否制作物品的界面。

制作物品需要消耗各种材料，来源各不相同，有的是通过采集获得，有的是通过击杀野生生物来拾取。鉴于需求比较庞杂，建议玩家在初期不需要花太多心思在开发上，一开始肯定是这个材料没有那个材料不够，埋头清支线推主线，搞定一两个星球后再来就会发现很多材料都已经变得非常充足了，此时再从容开发不迟。

另外虽然研究里的蓝图不能直接研究Ⅴ阶的，但是玩家开发装备的时候是可以直接开发Ⅴ阶，用不着一级级做上去，所以在中期才开始投入开发整体收益反而会更好一些。

当角色达到40级后出现的先进版本武器也是沿用这一逻辑，与其从Ⅵ阶开始做，不如等研究出Ⅹ阶后再去打造新的武器。

# 节点号等级



本作当中取代神堡成为玩家行动中心的就是仙女座殖民行动的旗舰外加核心空间站节点号（Nexus），但这个巨大的空间站在玩家刚刚到达时根本没有完全建成，里面的许多成员也都还处于冷冻状态，因为如果他们都醒过来，目前根本没有那么多资源可以养活他们。而随着玩家不断地探索新世界，并扭转许多殖民地星球上恶劣的气候以及建立殖民前哨战（Outpost），整个仙女座殖民行动的整体“活力”（Viability）就会不断提升，从而转化为A.V.P，即“仙女座活力点数”（Andromeda Viability Piont），当A.V.P累积到一定程度，就可以提升节点号的等级，从而获得新的冷冻仓解锁点。

解锁点是用于在节点上开启特定类型的冷冻仓，释放出对应领域的殖民者，而随着他们投入到工作当中，玩家就会获得额外

的增益（Perk）。这些增益往往不是直接影响战斗，而是给予玩家在某方面的便利。

冷冻仓分为三大类，科学冷冻仓（Science Pods）的增益多是用于提高研究数据的获取效率，军事冷冻仓（Military Pods）则是用于提升玩家获取各种材料的效率和经验值获得比例，商业冷冻仓（Commerce Pods）专注于提升玩家获得信用点和解锁能够购买的物品。

但是这些增益当中有不少是有一定的解锁条件，例如解锁前置的增益，或是在某个星球上让其活力达到一定的比例。个人比较推荐军事冷冻仓解锁的增益中的“侦查部队”（Reconnaissance），可以直接显示出行星地图上隐藏在各处的宝箱，里面都有大量的资源和某些稀有的装备，早早解锁可以让玩家在前期就变得非常资源丰富。

最后提醒一下，所有的定时收益类增益（例如每过一段时间给予玩家一定研究点数的Lab Technicians）都需要在收获倒数结束后前往A.V.P控制台收取，不然增益不会自动开始下一次收益倒数，举个形象点的例子，那就是大家别忘了每过一段时间就去A.V.P控制台“收菜”（笑）。

下面是全部冷冻仓增益效果的列表。

| 冷冻仓类型 | 增益名称 | 增益效果 |
|---|---|---|
| 科学冷冻仓 | Lab Technicians | 每过一段时间获得一定量的研究点数 |
| | Mining Operations | 每过一段时间获得一定量的矿物 |
| | Improved Development | 从所有途径获得的研究点数提升10% |
| | Expanded Field Analysis | 前进基地能够在星球地图上发现更多矿点 |
| | Expanded Field Analysis Ⅱ | 前进基地能够在星球地图上发现更多稀有矿点 |
| | Accelerated Research | 缩短Lab Technicians在提供研究点数前需要等待的时间 |
| | Accelerated Mining | 缩短Mining Operations在提供矿物前需要等待的时间 |
| | Improved Development Ⅱ | 从所有途径获得的研究点数再提升10% |
| | Innovation | 所有研究项目都获得一个额外的强化部件槽 |

| 冷冻仓类型 | 增益名称 | 增益效果 |
|---|---|---|
| 军事冷冻仓 | Munitions | 每过一段时间获得一定量的消耗品补给 |
| | Hunting Parties | 每过一段时间获得一定量的有机材料 |
| | Special Forces | 每过一段时间获得一定量的科技材料 |
| | Reconnaissance | 前进基地能够在星球地图上标示出隐藏的宝箱 |
| | Advanced Training | 每次完成战斗后获得的经验值提高10% |
| | Always Prepared | 解锁一个额外的消耗品槽 |
| | Versatility | 再解锁一个额外的消耗品槽 |
| | APEX Tactics | 完成突击队任务后获得的信用点提高15% |
| | APEX Tactics Ⅱ | 完成突击队任务后获得的信用点再提高15% |
| | Ears to the Ground | 完成突击队任务后有20%几率获得武器或护甲 |

| 冷冻仓类型 | 增益名称 | 增益效果 |
|---|---|---|
| 商业冷冻仓 | Financial Infrastructure | 每过一段时间获得一定量的信用点 |
| | Financial Infrastructure Ⅱ | 每过一段时间获得大量的信用点 |
| | Grey Market Connections | 能够用比较优惠的价格购买和销售商品 |
| | Grey Market Connections Ⅱ | 能够用更加优惠的价格购买和销售商品 |
| | Market Dominance | 在商人处解锁特殊的商品目录 |
| | Supply Lines | 提高在商人处能够购买的稀有材料和消耗品数额 |
| | Trade Capacity | 扩大背包空间 |
| | Trade Capacity Ⅱ | 进一步扩大背包空间 |
| | Fusion Mod Support | 让所有聚变模组的负面效果降低一半 |

# 主线流程攻略

以下操作以PS4版为准

## 序章 Prologue



### 剧情简介

在经历过634年的航行后，海伯利安（Hyperion）号终于到达了目的地仙女座星系，本作的主角莱德（Ryder）也终于从沉睡中苏醒。不过和原定计划不同的是，等待着海伯利安船员们的不是什么“人类的新家园”，而是一个被闪电围绕的“宜居星7号”和来源不明且危机四伏的星云群，当然除此之外，还有那些永远对外来者不怀好意的敌对外星种族。

## 流程要点

1. 虽然游戏里的序章只有“Prologue：Hyperion”一个，但鉴于包括这个章节和后续几个章节也是序章的一部分，因此笔者会把包括Prologue：Hyperion、Planetside以及Nexus Reunion三章内容放在一起讲解。

2. 说是序章，实际上也是本作的教学关，玩家只要根据屏幕上的操作提示进行操作即可。在按下方向键↓进行扫描的流程中，光扫是不够的，玩家还需要按下方向键↓才能完成扫描。扫描是本作新加入的要素之一，玩家通过扫描除了能获得扫描对象的资料以及一定数量的研究点数作为奖励外，部分谜题也需要玩家用到这个功能。在平时的探索中，如果遇到可以扫描的新物品，特别是与剧情相关的重要物品时，玩家的屏幕以及手柄都会震动，且屏幕左下角会出现按键提示，玩家在今后的探索中不妨重点留意一下。





3. 由于人工智能系统SAM无法连接，在章节“Planetside”的流程中玩家无论扫描什么都得不出任何像话的结果。这个章节是本作战斗与探索的教学关卡，场景虽然高低有差但路线并不算特别复杂，玩家只要跟着任务提示一路前进即可。路上还会有几个可选择目标供玩家完成，笔者建议玩家一个也不要错过。

4. 第一次遭遇敌人时，无论玩家选择哪个选项最后都难免一战，因此笔者推荐还是直接开战吧，至少能占个先机。

5. 在这里笔者顺便说一说本作室外战斗的战斗要点，毕竟本作的战斗系统变化颇大。由于本作的掩体系统变成了只要玩家靠近掩体就会自动进入掩体的设定，因此操作变得异常别扭。玩家很多时候会发现自己明明进入掩体了，却还有半截身体在掩体外面然后被敌人们射成马蜂窝。而且本作的敌人大多会很积极地靠近玩家的掩体，鉴于玩家也加入了喷射背包这种可以供玩家快速移动的装备，笔者建议玩家在平时的室外战斗时不妨多多转移自己的位置，这样做反而比呆在一个掩体里傻傻地和敌人对射来得安全。

6. 虽然玩家现在只有一把小手枪，但实际上本作的手枪相当厉害，射程比霰弹枪远，举枪速度比狙击枪快，连射准确度比突击步枪高，这些优点使得玩家在用手枪攻击敌人头部或者弱点时能获得相当不错的效果。在初始没有学习到其他武器相关技能的情况下，手枪反而是最好用的武器。

7. 推进流程并找到队友Greer后，玩家就能获得一把突击步枪，终于可以摆脱只有一把武器的窘况了。在完成所有可选目标后就可以前进继续主线剧情并和Cora等队友汇合了。中途玩家还会遇到几条需要玩家用“奔跑跳跃+喷射背包突进”才能通过的鸿沟，不过即便掉下去也只会回到悬崖边并且扣一部分生命值而已，玩家不需要担心摔死。

8. 如果玩家没有去找Greer的话，可以在与Cora汇合的地方，于Cora身后的箱子上找到另一把主武器（类型随机）。如果子弹快没了的话也别忘了在附近的弹药箱补充，因为很快就会有一场恶战等待着玩家。

9. 笔者虽然在前文建议玩家在和敌人战斗时，不要死守一个掩体，不过在和科拉一起对抗敌人的这场战斗里不太适用。除了因为这是在游戏初期，玩家武器和技能还处于初级阶段难以抵挡大量敌人的火力外，玩家和敌人中间还隔着特殊地形，玩家只要进入就会不断受伤，机动作战的风险也不低，鉴于这一段还会很多队友在一旁帮助玩家战斗，顺便吸引火力，因此玩家们还是保守一点战斗比较好。

10. 在第一批敌人全部消灭干净后，会出现新敌人“Anointed”（当然由于剧情的缘故，此时敌人的名字全都是“Unknown”）。这种敌人装备有护盾，和玩家一样，护盾在被打空后的一段时间内，如果敌人没受到伤害就会缓缓回复。而且这种敌人要不就不开火，一开火就是连续射击，玩家在初期被打中的话护盾很容易会被瞬间打空，在初期建议玩家先把其他敌人干掉，然后利用技能或者攻击弱点快速解决它。

11. 接着继续推进主线剧情，就可以跟着老爸一起行动了。这部分流程没什么好说的，跟着老爸一路杀上去就可以了。老爸的实力相当强劲，玩家只需要顾好自己就可以了。顺便一提，如果玩家英语听力过关的话，此时就会听到老爸在不断切换自己的“职业”，这也算是在变相地向玩家演示本作新系统“战历”（Profile）的强大。

12. 漫长的剧情后玩家会来到大本营“节点号”（Nexus），此时玩家可以四处逛逛，补充一下物资或者触发一下支线任务什么的。随后按照提示回到海伯利安号并和SAM对话后，就能开启本作的新系统“战历”并进入系统教学部分。

13. 之后登上你的新飞船“暴风号”（Tempest）并认识你的新船员后就可以继续出发去冒险了，本作的游戏也算是正式开始，仙女座的星辰大海正在向你挥手！

# 更好的开端

## A Better Beginning

## 剧情简介

经历了丧父之痛的莱德继承了父亲的遗愿，成为了海伯利安号上新一任的开拓者。而从船员们在宜居星7号的经历、节点号船员所面对的种种困难以及其他几艘方舟还下落不明的现状来看，仙女座计划刚开始就遇到了一个差得不能再差的开局。现在仙女座计划的各位成员也算是困在了这个星系当中，进退两难。无论是想继续计划还是单纯地只是想活下去，莱德和他的同伴们都必须继续奋斗。

## 流程要点

1. 在到达殖民地并回复电力供应的流程中，玩家需要使用扫描才会出现开关，之后对其进行操作就可以继续流程了。



2. 在呼叫了前哨基地（Forward Station）后就可以在这里回复 HP、弹药以及调整自己的装备和队友配置了，它同时也是本作的快速移动点。在星球上探索时玩家还能在多个地点（在地图上均有显示）设置这些快速移动点，玩家也不需要下车或者等待其完全降落，只要呆在范围内一会而且屏幕出现按 RS/R3 让视角关注前哨基地的按键提示后就可以直接离开了，基地本身会自动设置好，十分方便。

3. 在操作载具时，按下 LB/L1 键可以切换移动形态，四轮形态速度更快，六轮形态则擅长爬坡，玩家可以在接下来的探索过程中顺便熟悉一下载具的操作。而在遇到了即便载具也到达不了的地形时就可以考虑步行前进了，此时玩家需要考虑的是 Life Support 的问题，不同的星球有着不同的限制，应对的方法也不尽相同，以玩家现在所处的星球 Eos 为例，玩家所遇到的限制是辐射，在离开载具移动时请注意 Life Support 的消耗。

4. 在调查三处遗迹的流程中，玩家不需要按照某种顺序来调查，按自己爱好探索即可。笔者的顺序是从最上方的遗迹开始调查，并以逆时针绕中央的湖泊依次调查。

5. 在最上方的遗迹玩家会遇到未来的同伴之一皮彼（Peebee），不过此时她还不会加入。



6. 玩家在遗迹中会第一次遭遇到“遗物”（Remnant）的谜题。虽然谜题的难度不一，但解谜的方式都是一样的。玩家首先需要利用扫描，从操作台为起点搜索下面的导线，顺着导线即可扫描到解谜需要用到的线索。集齐线索后（线索和导线的数量相同）就可以进行解谜了，玩家需要保证横竖每一行每一列都没有出现重复的图案。懒得想的玩家可以直接参考下图的解法。如果不幸输错的话会惹来敌人，小心别误操作了。而解除谜题后还会出现铠特族的敌人，因此在解谜前别忘了在附近寻找弹药箱补充一下弹药。




7. 在这里玩家还会遇到遗物方的敌人，敌人全部为机械类，但对付方法和其他敌人基本一样。但玩家需要小心它们的光束，一旦被数个敌人同时用光束攻击的话会受到极其巨大的伤害，而且由于这些敌人一般都是飞在半空中的缘故，有时候掩体会起不到保护玩家的作用，只能采取机动转移的方式回避。

8. 在铠特族的研究设施的战斗要点和上文所提到的室外战斗要点是一样的，由于地形有高低差的缘故，善用喷射背包来占领高处可以让战斗轻松不少。战斗结束后顺着防护罩所在地的方向搜索很快就能找到完成任务目标所需要的发电机。

9. 开启了三个目标点的石碑后就可以进入地图中央位置的遗迹。顺便一提，在游戏之后的流程里玩家还会遇到多个类似于 Eos 的大型星球，其中不少星球是可以让玩家在其上面建立殖民地的，而方法就是要完成一系列的支线任务。而其中一些支线任务的内容就是开启石碑和进入遗迹。虽然谜题的难度或者解法都不同，但思路都是一样的，那就是用扫描来寻找导线，并通过导线的分布来寻找线索。

10. 遗迹的解谜依然和之前的石碑解谜类似，善用你的扫描器寻找前进的路线。如果发现没路走的话仔细观察附近是否有终端机可以操作，操作终端机就可以打开道路供玩家跳跃或者直接通过。敌人依然是遗物方的机械，对付方法依然是老一套。值得注意的是，由于地形多是平台的关系，建议玩家利用远程攻击手段先消灭一部分敌人后再继续前进，要不然直接跳跃过去很容易会因为平台没有什么掩体而被当成活靶子打。上文所提到过会使用光束作为武器的飞行类敌人监察者（Observer）在这里需要额外注意，因为它的攻击带有一定的跟踪性，如果玩家直接硬冲的话很可能会被秒杀。



11. 最后的逃脱部分没什么好说的，一个字，跑！逃到最后会遇到一扇不能打开的大门，此时调查终端机即可顺利逃脱。就和上文所说的一样，之后玩家还会不止一次在遗迹遇到类似的逃脱情节，最后都是需要调查终端机来完成逃脱。

12. 最后还有一场和德拉克（Drack）并肩作战的小型战斗，不过难度很低，玩家可以趁这个机会见识一下这位 1400 岁老兵的风采。最后的选择对剧情不会有太大的影响，玩家可以随自己爱好选择。这段剧情过后，皮彼和德拉克也会正式加入玩家队伍。



# 希望的道路（上）
## A Trail of Hope

### 剧情简介

在Eos这个星球上，莱德不光重新建立了殖民地、获得了新同伴并消除了星球上的辐射，更重要的是现在他们知道下一步要去的地方。从Eos上的遗迹所留下的信息看，那个可以改善星球居住环境的装置并不只存在于宜居星7号和Eos上，仙女座里还有很多这种装置。从理论上来讲，只要能启动这些装置，那么每个星球都可以成为人类新的居住地。不过当莱德和他们的伙伴们来到信息所标识的目标星球时，他们发现了这个星球的原住民安加拉人，和铠特族一样，这个种族也不信任来自其他银河系的外来客。但不同的是，虽然安加拉人不信任莱德，但莱德还是可以用自己的行动来赢得他们的信任。



### 流程要点

1. 玩家在完成和安哥拉人的正式会面后，需要作出一个小小的选择，决定是要去遍布热带丛林的星球Harvarl还是要去大雪纷飞的严寒之地Voeld。从主线任务的角度来看，玩家只需要从两者中选择一个就可以继续主线任务。从实际难度的角度上来讲，前者的难度比后者要底很多。而那些“不做完全部支线任务誓不罢休”的玩家也无须过于纠结，在玩家完成其中一个任务后，另一个没完成的任务会成为一个支线任务，之后玩家依然可以选择这个任务并继续把剩下的内容补完。

2.Harvarl上的任务比较简单，虽然目的地看似离玩家很近，但实际上玩家需要绕上一个大圈才能到达任务目的地。由于星球场景丛林比较茂盛而且光线不足，因此玩家的能见度会受到一定的影响，小心不要冲太前被敌人围攻。这里的敌人虽然多是人形敌人，但在和他们战斗的过程中还要小心别被游走在地图上的野生动物偷袭。





3. 解谜部分的要点依然和Eos上的一样，这里就不阐述了。懒得想的玩家可以直接参考左图解法。

4.Voeld是一个气候相当严寒的星球，玩家在以肉身行动时要注意Life Support的消耗。在野外行动时，靠近大型的发热灯可以回复Life Support。营救反抗军战士的部分没什么好说的，敌人依然是铠特族的老面孔。被救出的士兵会协助玩家战斗，因此玩家救得越快，战斗的难度就越低，加上场景颇大而且有高低差，善用喷射背包和敌人周旋即可。



# 希望的道路（下）
## A Trail of Hope

### 剧情简介

在新同伴加尔（Jaal）的帮助下，莱德获得了安加拉人的信任，但在进入遗迹之前，莱德还需要一个人的帮忙：安加拉人Moshae。此时她正和其他很多安哥拉人一样，被铠特族捉走并囚禁着。为了把她营救出来，莱德众人以及数个抵抗军的精英士兵一起打算潜入铠特族的“神殿”来进行一次大胆的营救行动。

### 流程要点

1. 在潜入神殿之前，玩家需要现在防护罩右方的地面上找到终端机并骇入才能前进，之后的入口可以直接用攻击摧毁障碍。

2. 和反抗军分开行动后，玩家就可以开始“潜入”了。说是潜入，也只是剧情说说而已，实际上战斗依然是老一套。如果玩家一路没怎么管过支线平推主线的话，这应该是本作第一场真正意义上的室内战。由于游戏机制的改变，本作的室内战斗操作略显不便，玩家很容易会由于视角转不过来从而使得在移动的时候（例如边跑边攻击）把自己逼到死角，然后在敌人的炮火下英勇就义。笔者建议本作的室内战尽量稳扎稳打，善用地形将接近的敌人一一解决。





3. 玩家在这里会遇到新敌人“Destined”，这种敌人会使用烟雾然后隐形，之后会不断靠近玩家并发动攻击。不过只要玩家仔细观察的话还是能发现他们的身影的。而且他们只是隐形而已，并不是无敌。只要在他们刚隐身后短时间内往烟雾里直接攻击依然可以攻击到他。

4. 与“Cardinal”的战斗是本作的第一场BOSS战。玩家需要先击破围绕着BOSS转动的小球后才能对BOSS造成伤害。BOSS平时的攻击不强，光球攻击虽然效果时间长威力大，但无论是发动时间还是光球的移动速度都不快，玩家可以轻松躲开。

5.BOSS威胁度最高的招数是一个类似于投技的攻击手段，发动速度极慢，但一旦被击中基本就会被秒杀。在一对一的时候玩家几乎不会被这招打中，但在和其他杂兵周旋的时候却很容易被BOSS偷袭得手。因此这场BOSS战的思路也很明显易见：先把杂兵给解决掉，然后再对付BOSS。BOSS的HP下降到一定程度时还会召唤新的杂兵，此时别忘了先把杂兵给解决掉。BOSS虽然移动速度很快，但移动欲望却不高，加上场景很大，玩家可以通过快速移动来和BOSS“溜圈”。



6. 之后玩家会遭遇选择，拯救生还者（I'll save the angara.）或者是无视神殿里的生还者直接摧毁神殿（I'll destroy the facility.），两个选择都不会对游戏的主线剧情造成太大的影响，不过选择前者可以让游戏后期的一些剧情表现发生变化，而后者则几乎对玩家毫无益处。选择了前者却觉得不够解气的玩家可以在对话中按照屏幕提示按下R2键直接把BOSS给毙了。

7. 和BOSS战相比，末段的撤退战难度更加高。在前往撤退地点的过程中玩家可以跟随着展开了防护罩的NPC一起行动，不过防护罩实际效果相当有限。在最后的防守战中，虽然高台有掩体有弹药箱看似地形很好，但实际上战斗开始后很快就会沦陷，呆在上面很容易会被敌人围攻。围攻玩家的敌人中甚至还有“Fiend”这种皮糙肉厚的护甲类巨型敌人。笔者建议在Fiend出现后立即往平台右方的通道撤退，这里的出入口只有一个，玩家的防守压力会减小不少，而且这里正正就是撤退点的所在地，到真正撤退时也不需要玩家跑多远的路。

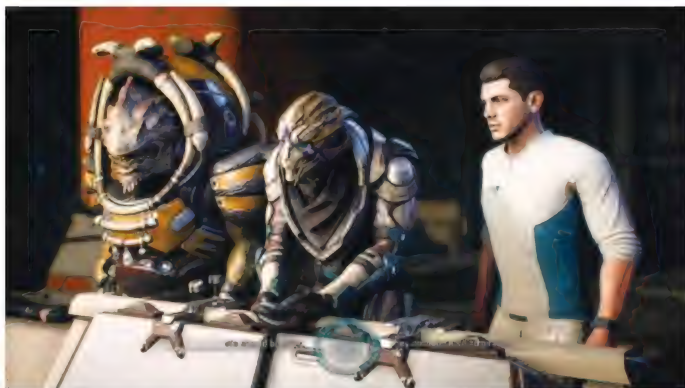


# 追踪

## Hunting the Archon

### 剧情简介

莱德众人在神殿中得知了之前一直与他们战斗的铠特族其实都是从安加拉人变异成的，铠特族通过使用不明的科技将其他种族的生物转化成他们的一员。一直与莱德他们战斗的铠特族是由一名叫Archon的首领带领着，他的目的和意图利用遗物科技来改良星球居住条件的莱德不同，Archon的目的是利用这项科技来



让所有的星球变成不适宜居住的死亡之地。而控制这些科技的装置名为“子午线”（Meridian），这个装置的位置极有可能记载在一个遗物上，可惜的是，这个遗物貌似被Archon持有着。莱德他们被铠特族追击了这么久，是时候反客为主了。

### 流程要点

1. 作为本作的法外之地，Kadara星球上的流程相当简单，并没有多少难点。和平平无奇的主线部分相比，这里的支线任务更加有趣，有时间的玩家不妨逛一逛这个星球。



2. 登上赛拉睿人方舟后的流程并没有战斗，玩家只需要利用扫描按部就班跟着线索前进即可。

3. 找到赛拉睿人的开拓者后，玩家会来到铠特族的母舰内部。虽然是室内战，但由于这部分敌人几乎都没有觉察到玩家存在，因此只要坚守阵地的话，玩家在战斗时几乎不会陷入被夹攻的窘况。

4. 当来到一个可以看到外太空风景的大型场景时，玩家就必须小心了。只要玩家来到场景的尽头，敌人就会从场景的另一边出现并开始攻击玩家。围攻玩家的敌人除了一些老面孔外，还有和之前遇到的BOSS“Cardinal”类似的杂兵“Ascendant”，其应对方法也和之前一样。战斗开始后一段时间赛拉睿人会登场并开始支援玩家，但过一段时间后便会撤退。笔者的建议依然是先把其他杂兵解决后再专心解决“Ascendant”，在此之前则先优先解决会主动靠近玩家的“Destined”和高攻击力的“Anointed”。

5. 之后的流程就是简单的一条大路通到底了，地形也多是一些长廊而已，在不用担心被夹攻的情况下，稳扎稳打无疑是最好的选择。

6. 和遭到转化后的克洛根人战斗的部分算是一场小小的BOSS战，和之前与“Cardinal”的战斗类似，“Behemoth”也是之后玩家会遇到的杂兵之一。克洛根人的战斗力有



多强系列玩家都是知道的，不过被转化后它明显被弱化了不少（笑）。其攻击手段除了突进外，还会类似于“Cardinal”的光球攻击，同样是速度很慢而且效果时间长，躲开的难度不高。对付“Behemoth”也没什么过于有效的方法，疯狂把子弹和技能往它身上砸就可以了，只要和它保持距离它就没有什么威胁了。BOSS的HP下降到一定程度后依然会呼唤杂兵，另外BOSS还会回复HP，因此这注定会是一场持久战。



3. 这里的敌人是铠特族和遗物机器，鉴于它们是敌对关系，在两者同时在场的时候不妨先等它们自相残杀到差不多时再加入战斗。

4. 玩家需要打开两个不同地点的开关后才能继续流程，笔者的顺序是先去地图下方的任务地点。在第一个任务点的强制战斗中，战斗开始后先往左方的平台前进，那里会有一个控制炮台的终端机，操作后可以让炮台帮助自己战斗。接下来就简单多了，小心不要掉进场景两侧的不明液体里就行了，掉进去的话会受到极大的伤害，来不及逃跑的话甚至会被直接秒杀。

5. 从第一个任务地点出来后会同时遭遇铠特族和遗物机器，坐山观虎斗是个不错的选择，不过小心不要被铠特族那边的“Behemoth”近身了。

6. 第二个任务地点玩家会遭遇一个简单的小谜题，玩家需要根据导线的路线来确定终端机的操作顺序，以面对终端机方向为准，以离玩家最近的右边终端机为起点，操作顺序依次为：右、左、远右、远左（简单而言就是个“Z”形的路线）。



7. 之后玩家会面对一个抉择：拯救克洛根人（Save krogan scouts.）还是拯救赛拉睿人开拓者（Save Pathfinder Raeka.）。这两个选择会影响玩家在最终章时的剧情，但总体而言并不会影响结局，而选择后者会更加省事。无论玩家选哪个，依然有一场战斗在等待这玩家，不过难度不高就是了。

# 前往子午线

## The Journey to Meridian

### 剧情简介

虽然中途遇到了一些波折，但是莱德还是找到并拯救了赛拉睿人，顺便跟Archon打了个照面，并得知了子午线的位置。然而在得知暴风号的船员准备去寻找子午线时，节点号的领袖们都表示这个计划过于激进。他们觉得莱德甚至连子午线是否实际存在都不知道，与其花力气甚至冒着生命危险去找子午线，倒不如把精力放在一些更为急迫的任务上。而在和其他曾和铠特族交手过的同伴商讨过后，莱德作出了决定：无视上头命令。毕竟子午线是否存在并不是最重要的，重要的是铠特族也在寻找着它，而一旦Archon获得了这个装置，后果将不堪设想。

### 流程要点

1. 根据玩家在上一章所作出的抉择不同，这部分的剧情会有一定的变化，不过玩家需要做的事情几乎都是一样的。

2. 在实际进入城市之前，笔者建议玩家做好准备，换上顺手的武器和技能，并做好持久战的准备。接下来的流程长度不短，而且难度不低。另外场景虽然看似结构复杂，但其实几乎没有任何岔路，沿着路一直走就可以了。



7. 继续前进后玩家会遇到新敌人“Destroyer”，这种大型敌人的防御力高得惊人，而且攻击力不低。它会在机枪扫射后露出位于其中央的红色弱点，朝弱点攻击才能对其造成较为有效的输出。由于其攻击打不穿掩体，因此利用掩体和它周旋是个不错的选择。另外它的护盾在被打掉后基本不会回复，而只要把它的护盾打空，它的防御力会大幅度下降，玩家很快就能解决这个大块头。

8. 同样的，在章节的最后玩家会遭遇一场BOSS战：Archon's Sword。这货实际上是杂兵“Destined”的强化版，攻击方法完全一样。惟一不同的是他会在HP下降到一定程度时直接消失（不是隐身）并召唤杂兵，除此之外就没什么不同了，玩家可以完全参考对付“Destined”的方法来跟它战斗。



# 新家园

## Meridian: The Way Home

### 剧情简介

莱德虽然没有找到子午线，但他找到了前往子午线的方法，不幸的是，Archon还是领先了莱德一步。众人中了Archon的陷阱，一直陪伴在莱德身边的人工智能系统SAM被夺走了，莱德惟一的亲人连同海伯利安号也被铠特族劫持，子午线落入了Archon的掌握之下。然而即便形势如此不利，但为了拯救自己的亲人和朋友，也为了不让子午线这种强大的力量落入邪恶之手，还为了仙女座的未来，莱德和他的同伴们依然决定前往子午线和铠特族决一死战。而在人数众多的敌人面前，敌众我寡的莱德需要的不光是一支舰队，他还需要盟友们的帮助。值得庆幸的是，他两者都具备。

### 流程要点

1. 进入最终任务前系统会询问玩家，鉴于本作在通关后依然能继续游玩，而且本作也没有会错过的支线任务，因此玩家无需过于担心会错过什么剧情。不过即便如此，要想达成最佳结局（此处的"最佳"意思是没有主要角色死亡），玩家还是有几个支线任务是需要提前完成的。

2. 根据玩家之前主线以及支线任务所作出的不同选择，玩家在最终章所遇到的援军会发生变化，但这些并不会对主线剧情起到决定性作用，只是会影响登场角色而已。

3. 要想达成最佳结局，玩家需要找到并获得三位开拓者的帮忙。其中赛拉睿人的开拓者在主线流程中必然会遇到，虽然根据玩家所作出的选择不同其具体人选会发生变化，但无论如何玩家都会获得来自赛拉睿人的帮助。开拓者相关的任务都是自动触发，并随着主线流程推进逐步解锁，不存在过期消失的情况，玩家可以通过在菜单中选择"Journal"中的"ALLIES AND RELATIONSHIPS"来选择任务并查看进度。玩家需要完成以下任务才能开启其余两位开拓者：

特锐人：需要完成Turian Ark系列任务，在最后的任务"Turian Ark: The fate of Avitus Rix"中玩家在最后需要说服Avitus Rix成为新一任的开拓者，否则他将不会成为开拓者。

阿莎丽人：需要完成队友科拉（Cora）的忠诚任务"Cora Harper：Asari Ark"，在最后玩家可以选择是否帮Sarissa保守秘密，如果选择不揭发她，则Sarissa会成为新一任的开拓者并在之后的剧情中出现；如果选择揭发她则会再出现两种结果，一是揭发她后选择让她继续担任开拓者，这样做的话她不会在之后的剧情中出现，选择不让她继续当开拓者的话则会让Vederia成为新一任的开拓者，她会取代Sarissa在之后的剧情中出现。



4. 确定做好准备后就可以开始最终章了。剧情过后玩家会操作另一位"莱德"，这部分虽然玩家只有一把小手枪，但敌人也不是很强。来到走廊后按照NPC的提示无视远方的敌人直接冲进任务地点即可继续剧情。



5. 操作流浪者在"子午线"上冒着炮火狂奔的时候，之前玩家帮助过的盟友们会纷纷登场并掩护玩家。这部分没什么好说的，玩家听着激昂的音乐顺便欣赏一下景色就好。

6. 下车后玩家会遇到铠特族的攻击，这里的敌人都是一些老面孔，对于现在的玩家来说也不是什么强敌了，老方法对付即可。

7. 进入遗迹后的战斗基本是之前玩家所遇到过的铠特族和遗物机械类敌人的大集合，敌人数量相当多，但此时我方盟友也会依次登场支援，让NPC吸引火力后再发动攻击能让战斗轻松不少。

8. 最终战其实是一场大型杂兵战，虽然有一个类似于BOSS的存在，不过玩家并不需要跟它进行战斗。玩家所需要做的事情就是把敌人全部干掉，到达任务地点，防守任务地点一段时间，然后前往下一个地点。敌人依然是遗物机械那些老对手，惟一需要注意的就是远方大型BOSS会时不时对玩家发动攻击，不过攻击轨迹相当明显而且发动速度不快，因此不难躲开，嫌麻烦的玩家可以在听到NPC提示或者看到BOSS的嘴部变红后对其发动攻击，清空其血槽后可以使其的攻击暂停一段时间。



# 尾声

## Epilogue: Home and Away

最后在莱德和仙女座各位居民的齐心协力下，他们终于击败了Archon，拯救了海伯利安，并获得了子午线的控制权，子午线成为了海伯利安船员的新家园。莱德做到了其他开拓者都没有做到的事情：寻找新家园、回收新科技、拯救仙女座计划的成员、结交来自不同星

系的盟友、打败比自身强大得多的敌人，他不光是一个开拓者，他甚至重新定义了“开拓者”这个词背后所包含的意义和职责。然而莱德和他的同伴们也明白，他们的任务还远远没有结束，众多围绕着仙女座、遗物以及铠特族的谜题还没有解开，仙女座离成为“新家园”还有很长的一段路要走……



# 关键任务

游戏中的大部分支线任务其实都和成就/奖杯关系不大，但六个同伴的忠诚任务各对应一个成就/奖杯，另外和被节点号流放的各个种族组成的法外之徒（Outlaw）结成同盟也可以完成一个成就/奖杯“Alliance”，下面将说明一下这些任务的触发时间点和完成方式。

## ●科拉忠诚任务

### 1.Cora Harper: Asari Ark

和大部分队友的支线任务一样，科拉的首个忠诚任务可以通过读取寝室电脑的电邮或者直接找她对话来触发。值得注意的是，科拉的队友任务同时也是本作中寻找阿莎丽人方舟的任务，在最终战前能否完成这个任务以及玩家在此任务中所作出的抉择会影响到本作最终章的剧情发展。

在Eos和从阿莎丽人方舟中逃出的Hydaria见面后，玩家需要去Voeld行星寻找求救信号的发送器，玩家只要按照任务提示去往指定地点即可。和大部分玩家预料中的一样，玩家会在那里遭遇敌人的攻击，全部消灭后扫描发送器就可完成支线任务的第一阶段，并暂时告一段落。



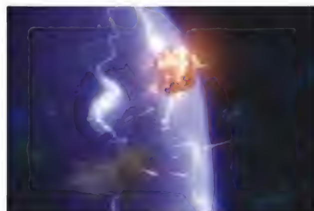
### 2.Cora Harper: At Duty's Edge

在主线任务“Hunting the Archon”完成后，科拉的支线任务会变成第二步。和之前一样，玩家可以读电邮或者直接找科拉对话来触发任务。在这个任务中，大部分时候玩家需要做的事情就是死守某个区域，由于敌人来自四面八方，因此玩家需要注意自己的站位，优先解决位于高处的敌人。



在需要玩家关闭三个质量效应装置（Mass Effect device）的流程中，敌人会随着玩家关闭装置数量的增多而分配出现。笔者建议关闭一个装置后先把敌人消灭干净或者一部分后再继续关闭下一个装置。从最远处的装置开始，然后是中间，最后是离玩家初始位置最近的装置，按照这个顺序关闭装置可以刚好避开敌人出现的位置。

最后区域的战斗没什么特别，玩家会遭遇到一场小小的BOSS战，不过也只是杂兵“Ascendant”的强化版而已，对付方法也是一样，先把其附近的圆球干掉，然后对BOSS集中输出。最后的抉择部分是这个章节的关键，玩家需要选择是否帮Sarissa保守秘密，如果选择保守秘密，则Sarissa会成为新一任的开拓者并在最后的剧情中出现；如果选择揭发她则会出现两种结果，一是揭发她后选择让她担任开拓者，但这样做的话她就不会在最终章出现并帮助；选择不让她当开拓者的话Vederia则会取而代之成为新一任的开拓者，她会取代Sarissa在之后的剧情中出现。完成这个支线任务后会解锁成就/奖杯“Role Model”，并完成科拉的忠诚任务。



## ●维特拉忠诚任务

### Vetra Nyx: Means and Ends

“妹控”维特拉的支线任务会在主线任务“A Trail of Hope”后触发，触发的方法依然是老一套：调查电邮或者直接对话。

对话之后来到目的地，玩家很快会被困在地下室，此时玩家需要扫描下层被锁上的铁门，然后调查发电机，最后利用扫描功能“按图索骥”寻找电缆，接着把电缆连上发电机即可离开这个鬼地方。

消灭走廊上的敌人后，玩家会在“神秘人”的帮助下和敌人展开战斗。玩家可以通过监控摄像头，并利用扫描场景中的物品的方式来让自己在接下来的战斗获得先机。虽然选择很多，但实际上差别不大。笔者建议的是以减少敌人数量的选择为主（例如关闭大型机器人，或者引爆场景爆炸物等等），毕竟这些选择的效果是最显而易见的。在遭遇一大群野生动物敌人的场景中，建议玩家开始战斗后往高处移动，大型敌人Fiend虽然皮糙肉厚且近身攻击高，但庞大的体型使得它很难移动到上方，利用这点和它拉开距离即可。

接下来的战斗就比较简单了，敌人大都是一些老面孔且没什么特色的人形敌人，玩家利用老方法对付即可。最后场景还相当广阔，玩家可以利用这点和敌人展开周旋，BOSS“Meriweather”的攻击以灵能为主，然而在远距离时对玩家并没有太大威胁。完成这个支线任务后会解锁成就/奖杯“Helping Hand”和完成维特拉的忠诚任务。





特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

## ●皮彼忠诚任务

### 1.Peebee's Secret Project

在玩家到达行星Aya后，皮彼会发给玩家一封邮件，阅读并确认后，再和她对话，任务就会把玩家指引向星球Voeld。在Voeld上找到皮彼所需要的遗物遗迹，扫描附近的建筑找到解谜所需要的符号，然后解开谜题（解法和其他遗物谜题是一样的），就可以找到皮彼所需要的物品。之后回到暴风号和她对话，她会在逃生舱里做研究，并且在过了一小段时间后会要求玩家前往她位于节点号的公寓，入内后就会发现她原来偷偷改造了一个遗物监视者，让其变成了玩家的友方作战单位。完成剧情后，玩家就会解锁科技系技能里面的“召唤遗物”。

之后任务会暂时处于等待状态，玩家需要进行主线到“Hunting the Archon”，并且把找到的铠特族的传讯器交给了随船工程师吉尔（Gil）后才可以让下一个任务激活。



### 2.Peebee's Remnant Scanner

阅读皮彼发给玩家的电子邮件，然后和她对话，会发现她对扫描遗物的技术又有了新的发现。按照她的要求，玩家需要先前往Eos，地图上所标注的遗物遗迹在一个四面环水的孤岛上，玩家可以通过调查附近的控制平台来创造出一条通往小岛的路，但记得路上会有遗物敌人袭击玩家。在岛中央的遗迹里玩家可以找到第一个所需的物品，但在拿取物品后会立刻遭到一队法外之徒的攻击，注意找到掩体躲避他们的围攻，解决他们之后就可以离开。

之后任务转向第二个遗迹，是在Havarl星球上，这里的套路比较类似于常规的遗物宝库探索，也是深入地下，战胜各种遗物机器单位——包括一个强大的遗物破坏者。不过玩家最后会发现原来第二个物品已经被一个探险者给拿到了，但是她的队员全都被破坏者杀光了，只有她一个人躲在宝库里留得一命，现在玩家打开了宝库，她也心生退意，把物品交给了玩家，不打算再玩命了。

接下来要去找最后一个物品，位于Kadara行星上，当玩家到达时，之前偷袭玩家的法外之徒们也已经抢先一步到达了，没什么好说的，赶紧互相伤害吧，反正他们大多是些没有护盾没有装甲的渣渣，很容易就会被全部干掉。不过搜查遗迹处的容器后，玩家会发现物品已经被拿走了，作为这群法外之徒领袖的克洛格人还留下了一段录音，约玩家在Kadara的港口会面。但实际上玩家和皮彼都被骗了，克洛格人原来是被皮彼的朋友凯琳达（Kalinda）所雇佣，而她趁着玩家和皮彼在等着会面时，偷偷潜入暴风号偷走了皮彼自己改造过的遗物机器人POC，而没有了这个机器人，皮彼就无法制作她筹划中的遗物扫描器。等剧情对话完成后，本任务结束，进入第三个任务。



### 3.Peebee: Reclaiming Poc

这个任务一开始就需要玩家先等待一下，不然无法推进，建议玩家们继续进行“Hunting the Archon”主线任务，去寻找铠特族的旗舰，完成之后玩家就会收到皮彼的邮件，任务就可以继续了。

确认收到邮件后，玩家需要前往Kadara星港口的酒吧，很快就和所谓的线人达成了交易，知道了目前凯琳达所在之地。接着前往Elaaden星，来到目的地却发现营地已经被废弃了，里面有已经被废掉的POC和一个特锐人拾荒者。和拾荒者对话后可以获得一些关于凯琳达一行人的信息，不过皮彼需要的只是POC，所以在和拾荒者交易后，拿回POC的皮彼就可以开始制作她的遗物扫描器了。



回到暴风号上和皮彼对话，她的扫描器完成了，但是玩家又需要开始新一轮的等待，看看这个扫描仪在一段时间后能够扫到什么东西。这段时间里，玩家们最好还是继续推进主线，当玩家在子午星残留的核心处和铠特族大战一场后，回到暴风号上就会收到皮彼的邮件，回复后和她对话，会进入到最后一个任务。

### 4.Peebee A Mysterious Remnant Signal

玩家需要前往Pas-10行星，但在降落时皮彼会脑洞大开，直接用求生舱空降到星球上。之后玩家需要沿着指引，一路用扫描找到两个石柱门的开关，第一个被包裹在冷却的熔岩里，第二个被移动到了场景的上方，扫描之后附近的遗物监视者会用远程操控将其打开。但之后玩家来到开阔区域，会发现凯琳达阴魂不散地追了上来。之后的战斗则是清除遗物敌人并寻找石柱门的开关，在遇到有一个石崖拦路的地方，玩家先要找到附近被冷却熔岩包裹住的控制台，启动后会刷出一批遗物敌人，包括一个强大毁灭者。将它们都消灭后再扫描石崖，打开控制台时召唤出的遗物监视者会上去破坏其底部，创造出通道，不过自己也“壮烈”牺牲了。

越过石崖后，玩家就需要和凯琳达还有她手下的法外之徒战斗，一开始的第一批敌人比较简单，但进入遗迹内部后，带队的克洛格人会带着一批手下冲过来。建议边后退边打，先把会冲锋到玩家身边的克洛格人解决掉，之后的敌人就比较好对付了。清光敌人后还是先找控制台召唤监视者，再沿着地下的线路扫描开关，



指挥监视者去遥控开关。之后的区域就是最终决战了，个人建议玩家在落到入口下方区域后用右边的场景和敌人周旋，因为他们会在左边不断出现，后面干脆还会出现两个海德拉机器人，记得留着点重火力最后用来对付它们。搞定敌人后，仍然是调查控制台召唤监视者，然后扫描目标处的开关开出新的道路，之后就是纯粹的剧情了。不过玩家可以通过瞬间操作来选择是杀死凯琳达来让皮彼拿走来寻找的装置，还是让她去救人。

无论玩家怎么选择，剧情之后都会是一段快速的逃亡，并不难，沿着标记提示走就好。逃亡后结束和皮彼的对话，就可以完成她的忠诚任务并解锁成就 / 奖杯“Signal Tracking”。

## ●加尔忠诚任务

### 1.Jaal Ama Darav Friend or Foe?



这个任务会在进行主线任务“A Trail of Hope”的过程中被自动加入到玩家的任务栏当中。任务出现后和加尔对话，他会提到安哥拉人的极端组织 Roekaar，他们仇视任何外星人，不管对方到底是否抱持着善意，而他希望玩家能够阻止他们。之后玩家需要前往行星 Havarl，在其地图上玩家需要寻找能够联络上 Roekaar 组织的领袖 Akksul 的女安哥拉人 Thaldyr，但是玩家赶到现场时会碰到铠特人的袭击，杀光他们后却会发现 Thaldyr 为了不被铠特族抓去改造，不惜自杀，所以这条原本能够联络上 Akksul 的线索断了，加尔不得不另寻办法。

之后玩家需要进行主线任务“Hunting the Archont”来等待加尔找到和 Akksul 会面的方法，当玩家在 Kadara 上找到铠特族的传讯器之后，这个任务会进入到下一个阶段。玩家会收到一封邮件，回到暴风号上阅读邮件后，玩家需要前往 Aya，和之前在铠特族转化工厂中救出的安加拉人女贤者莫谢伊（Moshae）见面就可以触发剧情，玩家会第一次见到 Roekaar 的领袖 Akksul，但见面的过程并不愉快，而且很快不欢而散。

之后玩家会收到来自 Eos 星的紧急讯号，回到暴风号上，在虚拟投像会议室聆听前哨站的求救讯号后，接着立刻赶回去，和前哨站的站长对话后，地图上会出现需要调查的地点，一路开到这个高地的中央就会找到一个被 Roekaar 占领的遗迹，干掉里面所有的 Roekaar 组织成员，调查场地里的控制台，就会了解到 Roekaar 的策略。为了误导他们，玩家需要把信号转移到第一批殖民者原本开拓的二号聚居地，现在那里已经废弃，但是建筑还在，是个不错的假目标。

来到二号聚居地，在屋顶上的发射塔处上传信号，然后会引来一大批 Roekaar 组织成员，不过二号聚居地这里场景复杂，有众多掩体，稳扎稳打不被包围的情况下，还是比较容易打赢这场战斗的。之后玩家要在一号聚居地再和敌人打一场，这一次他们除了狙击手和有装甲的强大敌人，还带来了一台海德拉机器人，建议还是依靠地形先消灭一般敌人再对付机器人。将敌人都消灭后，Roekaar 的攻势总算被中止了，回去前哨站和站长对话，再用演讲鼓励一下前哨站的居民们，任务这一阶段就算是结束了。之后



玩家回到暴风号上后，就会收到加尔发来的电子邮件，确认收到邮件后，前去会议室播放 Akksul 发来的信息，会发现他仍然保持着敌意。任务到了这个阶段会再次进入等待阶段，玩家需要继续进行一段时间游戏后才能够推进这个任务的状态。

等任务进入新状态后，玩家会收到加尔的电子邮件，确认后和他对话，任务会完成，并进入下一个任务。

### 2.Jaal Ama Darav: Flesh and Blood

在上一个任务最后的对话中，加尔会透露他有三个兄弟姐妹加入了 Roekaar，而他的母亲希望加尔能够让他们都迷途知返。玩家答应帮助他后，需要前往 Havarl 和能够接触 Roekaar 的联络人见面。在 Havarl 和联络人对话后，再和飞行器的驾驶员对话，即可前往任务地点。一开始的区域并没有任何敌人，玩家可以搜刮一下每一个房子，有不少物品可以拾取。但只要玩家一打开终点处的大门，就会立刻进入战斗。敌人都是无护盾的普通安哥拉人士兵和有护盾的狙击手，不难对付。

之后玩家会遇到没有通电的门，通过扫描用地下的线路可以找到发电机，将其打开后门就可以使用了。之后进入另一个区域，一进来就会发现通往下一个目的地的桥被炸了，玩家只能通过桥下方的斜坡一路杀上去，途中会有飞艇放下敌人的增援，可以趁着他们落地时靠着比较近，直接用范围杀伤手段迅速消灭，减轻战斗压力。来到斜坡顶部后，会碰到加尔的家人，一番对话与冲突后，玩家会了解到 Akksul 手上拥有一个大威力的炸弹，正准备用来对付来自银河系的殖民者们。

玩家赶到下一个场景，就会看到不少敌人，但是这里的目标不是杀敌，而是快速拆除场景当中的四个炸弹，所以最好把敌人交给队友来应付，或是用有控制效果的技能把敌人暂时无害化，然后专心解除炸弹，期间敌人还会用飞行器带来增援，记得分点心关注一下他们的支援落点，别不小心被敌人包围了。四个炸弹都解除完后，杀光敌人就可以触发剧情。剧情当中玩家可以选择是不是杀了 Akksul，但无论如何，只要剧情完结，玩家就可以解开成就 / 奖杯“Building Bridges”。

之后玩家随着加尔还有他的家人回到 Havarl 的营地，看完最后的剧情，玩家就算是完成了加尔的忠诚任务。



## 德拉克忠诚任务

### 1.Nakmor Drack: Krogan Betrayal



在德拉克加入队伍后，和他对话就可以触发任务，他会要求玩家关注一个在节点号上推动反克洛根人活动的人类威廉·司庞德（William Spender）。玩家在之后回到节点号时可以试图去找司庞德，离开暴风号停留点后没多远玩家就会看到他在威胁一个赛拉叡人，和赛拉叡人对话，再去找船上的管理者之一女克洛根人凯许（Kesh），获得她的支持。

接着玩家需要和船上负责安保的特锐人坎卓斯（Kandros）对话并查看不远处的监视录像，会发现录像被大部分损坏了，但还是留下了一点线索。

带着被损坏的录像，玩家需要前去和司庞德对峙，但是他否认自己和任何非法行为有关。之后玩家则需要前往录像中的线索提到的星球上去寻找更多的证据，但玩家需要把主线推进到“Hunting the Archon”后才可以继续这个任务。

当玩家进行到“Hunting the Archon”并前往星球Kadara之后，现在暴风号上和SAM对话，它会从之前被破坏的录像里分析出更多东西，并把玩家带向Kadara。玩家需要先把主线任务“Hunting the Archon”进行到让玩家在星球表面行动的阶段，然后就可以在地图上看到任务地点。

结果当玩家接近任务地点时会发现周围布满了地雷，下车排雷靠近地点时，躲在那里的司庞德会发现玩家接近，竟然抛下他的法外之徒同伴直接开飞船跑了。剩下的敌人强度比较高，既有穿装甲的敌人也有带护盾的，不过人数不算特别多，玩家可以靠着绕地形来分开击破。之后调查建筑物中央房间桌上的数据板，查到了司庞德的联系人身分，也确认了他的确和流亡者们存在关系。

之后玩家需要回到节点号，去调查司庞德的公寓搜集更多信息，尤其是要找到数据板当中提到的，用来破坏监控录像的干扰器。

来到节点号的登陆区后可以立刻来到上层的公寓区并调查司庞德的房间，其实干扰器藏在了电视的右后方，找到后按照指引和联络官对话，接着就可以回暴风号和德拉克商量下一步行动。

但在和德拉克对话之后，叛徒这个故事线会暂时中止，任务会完成，并开启后续任务。



### 2.Nakmor Drack A Future for Our People

任务会把玩家带到克洛格人的殖民地星球Elaaden，和任务目标Hark对话后，选择答应立刻出发就可以前往任务下一步的目的地。之后是一场扫荡战斗，难度不算特别高，敌人还是以普通敌人和有护盾的狙击手为主，注意利用掩体躲避高处的狙击就可以较为顺利地推进，之后遇到司庞德的联络人时，一路推进会遇到有装甲和护盾的安哥拉人，不过它的攻击欲望不高，可以找机会和队友联手用技能直接集中火力轰杀它，此后遇到这一类敌人也可以如此炮制。

但最后当玩家在降落平台和敌人最后决战时，最大的难点会在战斗后期出现，敌人会派出两台海德拉机器人（Hydra），玩家们最好躲去其中一边平台，这里只有一条上来的路，可以很好地拦截机器人之外的杂兵，并将其迅速消灭，之后再通过游走的方式来和机器人交战。注意千万不要和机器人进行近战，如果玩家生命值不够，很容易会被其近战攻击秒杀。击败敌人后，来到控制平台处停止飞船的引擎，就可以触发剧情，并离开这个任务区域。

之后玩家只需要完成和德拉克的对话，就可以获得他的忠诚，并解锁成就/奖杯“Buccaneer”。但任务还没有完成，玩家还需要回到节点号，把司庞德的罪证收集好并通知德拉克，在决定审判司庞德的方式，任务才算是真正完成。



## 利亚姆忠诚任务

### 1.Liam Kosta Armor Diplomacy

利亚姆可能是同伴里面相关任务最多的一个，但玩家不需要完成所有的任务来开启他的忠诚任务，只需要完成其中两个，就可以进行到忠诚任务的步骤。第一个是关于利亚姆的盔甲，玩家需要在和利亚姆见面后和他对话，他会要求玩家准许他制作一个新的盔甲，前去研究中心，在开发项目的特殊道具里可以看到他的盔甲，制作一个后回去和利亚姆对话，就可以完成任务，他也会穿上盔甲。



### 2.Liam Kosta Day Out on Aya

另外一个忠诚任务的前置任务则需要玩家在大致完成主线任务A Trail of Hope，并获得准许进入安哥拉人城市内部后，回到暴风号和利亚姆对话，他就会邀请玩家去城市中的酒吧喝一杯。在酒吧和他见面后，他会提一个奇怪的要求，需要玩家前往市场区域扫描一个商人的货物，但是扫描过程会被离奇中断，之后回去和利亚姆对话并了解他这个行为的真意，就可以完成任务。

### 3.Liam Hosta: All In



前两个任务都完成后，最后一个任务就会解锁，和利亚姆对话，他会向玩家求助，因为他的安哥拉线人似乎被一群海盗给抓住了，而且这个线人手上还有节点号所在之处的信息，如果被海盗们所找到，就会让节点号受到袭击，所以她必须要被救回来。之后玩家可以前往Sephesa星系，找到利亚姆线人所在的碎片堆积区（Debris Field），选择调查就可以降落其上。

之后玩家会靠着货柜混进海盗的船上，并且进入一场大战。敌人数量不少，不过基本都是些没有护盾的软目标，用技能消灭起来的速度会非常快，但因为很容易四面受敌，最好多多采取战术走位，不要死靠着一个掩体和敌人火拼。之后玩家调查场景二楼的操作台，和海盗老大对话后又会引来一批敌人，搞定他们后沿着标记的大门走，发现打不开之后调查旁边的控制台，会触发一段非常搞笑的剧情。

剧情后船体重力发生变化，不过路会变成一本道，直接沿路杀过去，碰到走不通的路就跟着提示往上走就好。最后玩家遇到一个非常立体的区域，这里会有一大批敌人，建议留在上方一步步狙杀敌人，贸然跳下去和敌人肉搏很容易会被围杀。

搞定敌人后，玩家会碰到门打不开的问题，按照提示来到一个小房间里，扫描墙上的装置，然后再按照提示去找房间最下方的控制台，一段对话之后，房间当中的大量屏幕都会亮起，但是按下注目键后游戏会提示玩家需要扫描哪一个屏幕，之后前去调查大门，船身却会再一次翻转。

玩家重新获得操作权后，重力又一次发生了变化，这回玩家干脆走在了天花板上，打开第一扇门后进入到一个大区域里，会发现通往下一个门的路太高，正常方法到不了。这时候玩家需要跳下去，通过场景上方的控制室遥控完全倒过来的悬挂机走到房间出口旁，搭出一条能够通行的路来。不过一旦道路打通，就会有一群敌人在出口处涌现，玩家可以留在控制室附近靠着掩体把他们一一狙杀，又或是靠过去靠着掩体把他们干掉，但要小心躲在上层放冷枪的敌人。后面的一个房间也是类似的情况，最有威胁的还是狙击手，最好趁早将其解决在和其他敌人周旋。

最后玩家会遇到两个海德拉机器人，不过因为场景当中能够用于躲避它们的追踪导弹的地方不少，所以打起来不算特别吃力，记得多和它们绕圈子即可。之后用机器人出现的大门旁的控制台和被关住的人质对话，然后场景其中一边的门会打开，沿路前去寻找飞船的控制台，对其进行调查后，船上的重力会恢复正常，人质也会得到释放。而玩家则要跟随指引去找海盗的老大算账。



和海盗老大的战斗比较套路化，一开始他会把自己藏在刀枪不入的防护罩里，然后派出各种杂兵和玩家战斗，里面也不乏大体型的敌人。不过玩家目标不是杀杂兵，而是寻找场景当中的控制台，对其调查后，开始黑掉防护罩的进程，玩家需要留在这个区域里保持入侵的进度，所以记得找一个好防守的位置躲好。期间敌人的增援会大量出现，鉴于大体型敌人容易强行把玩家赶出掩体，记得优先对付。黑掉一个控制台后，先和杂兵周旋一会儿，然后之前被释放的人质会帮玩家找到另外一个控制台，继续如之前的方法炮制，之后中央的防护罩就会打开，把海盗老大和他身边的精兵都处理掉，在调查场景中央的气闸开关，就可以完成海盗船上的战斗。

之后经过风暴号上一段短暂的结尾剧情，玩家就能够完成利亚姆的忠诚任务，并解锁成就/奖杯“United”。

## ●法外之徒相关任务

想要和法外之徒达成联盟，则需要完成当地的几个关键任务，这些任务基本可以在Kadara行星的港口、贫民窟(Slums)和城市外的荒野中找到，将其一一完成就可以把法外之徒重新变为银河系殖民者们的盟友。

### 1.Behind Enemy Lines

在进行完主线“Hunting the Archon”后回到Kadara行星港口的流亡者总部（Outcast Headquarters）和特锐人契图斯（Kaetus）对话，他会提到星球上出现了铠特族活动的踪迹，如果玩家选择考虑一下该怎么处理，就会出现这个任务。之后前往任务地点，会发现一艘被破坏的飞船和一个安哥拉人幸存者。幸存者告诉玩家袭击他们的铠特族躲进了山里，玩家在附近扫描到的脚印也会证实这一点，之后一路追踪脚印，会来到一个山洞处。洞穴深处有铠特族的基地，这时候流亡者的领袖莎隆（Sloane）也和副手契图斯一起前来调查，并且引来了铠特族的注意，所以立刻进入到了战斗当中。



敌人的数量不算很多，火力也一般般，加上玩家这边人多势众，只要注意躲开敌人的重火力攻击就可以轻松获胜，杀光最后一个敌人任务就会自动完成。

### 2.A People Divided

在贫民窟的酒吧包间和曾经在主线任务当中有过一面之缘的人类间谍雷耶斯（Reyes）对话后触发。之后前往任务地点，扫描屋中的所有证据，包括地上的安哥拉人脚印和屋外货箱上的刀，以及克洛根人的尸体，还有房屋当中的各种文档。之后前去星球上Roekaar组织的根据地外和雷耶斯碰面，结果进屋子之后



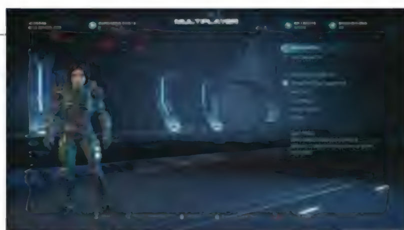
# 系统详解

## 操作列表

| PS4 | XOne | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 瞄准 |
| L1 | LB | 技能1 |
| L2 | LT | 瞄准 |
| R1 | RB | 技能2 |
| R2 | RT | 射击 |
| L1+R1 | LB+RB | 技能3 |
| L3 | LS | 奔跑 |
| R3 | RS | 视角居中/更换越肩方向（战斗时） |
| △ | Y | 近战攻击/调查 |
| ○ | B | 突进 |
| × | A | 跳跃 |
| □ | X | 上弹/长按为快速换枪 |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 使用眼镜蛇RPG |
| 方向键← | 方向键← | 使用治疗包 |
| 方向键→ | 方向键→ | 使用弹药包 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 使用复活包 |
| 触控板 | VIEW | 打开任务情报界面（游戏不会暂停） |
| OPTIONS | MENU | 打开任务情报界面（游戏不会暂停） |



## 界面详解



本作的联机对战界面里项目颇为不少，但其实真正关系到玩家实际游戏的也就那么几个，其他的项目并不是特别常用，下面会介绍一下每一个项目的动能。

### 1.Quick Match

快速开始游戏，算是大家最常用的项目了，点进去后选好难度，然后就会自动刚开始搜索队伍。个人建议用这个功能的玩家最好选铜和银难度即可，金难度选野队的难受程度和《守望先锋》里单排天梯有得一比。

### 2.Custom Match

自定义比赛，其中包括了一般意义上的开房功能，玩家可以在里面设定好难度、任务类型、地图、敌人类型和房间类型（私人还是公开），然后选择“Create Match”就可以开一个属于自己的任务房间。

但是除了用于开房，这个项目里还有一个“Join Match”按钮，选好上面说过的条件后如果使用这个按钮，那就会按照上面的条件搜索符合的房间并加入到里面，方便觉得自己网络不好的玩家按照自身的特定需求来搜房间。

### 3.Character Selection

选择角色界面，《仙女座》的联机模式和《质量效应3》类似，玩家可以在多个角色当中选择自己喜欢的一个用于加入战斗，但是他们无论是角色外观、技能配置还是特性都各有差异，而且等级是不共通的，部分角色更是需要通过开箱子的方式抽到才能够解锁使用权。

玩家可以直接在这里按下A键/×键选择当前想要使用的角色，也可以按下X键/□键在选定角色的同时直接进入我们下一个要讲的项目——

### 4.Character Customization

自定义角色界面，应该是游戏当中分页最多的一个项目，功能和单机模式当中的角色设定界面有点类似，玩家能够自定义角色四个方面的内容。

首先是Loadout，也就是装备配置。和单机不太一样，联机模式玩家最多只能装备两把枪械和一个护甲挂件，但是仍然有携带装备重量上限的设定，所以玩家们在选择武器的时候还是得把重量对技能冷却时间的影响考虑进去。同时这个界面里玩家也可以像单机模式一样对武器添加模组。

然后是消耗品界面，这个界面里右边的四个项目其实内容是固定的，就是联机模式里四个方向键对应的四种消耗品：治疗包、复活包、弹药包和眼镜蛇RPG。每场战斗如无特殊效果影响，四种固定消耗品各能带两个，而玩家拥有这种消耗品的总数量会显示在物品下方的“OWN”后方。而这个界面中间的两个槽就是增益槽（Boosters），玩家可以在上面安装各种在开箱时获得的增益卡，以在下一场战斗里获得额外的好处或是奖励。但是要记得，增益卡也是消耗品，装备上并在战斗中发挥效果后就会消失。

第三格是技能界面，其界面和单机模式中的队友加点界面基本是一致的，每个角色都会有三个主动技能和两个被动技能，投入技能点的规则也和单机部分一致。在这个界面当中玩家如果按下Y键/△键，就可以重置角色的技能点。

最后是角色外观，其实就是调整角色外观的部分关键颜色，但并不能捏脸。

### 5.Prestige

这个所谓的“威望”项目其实内含了四个子项目，分别是：挑战（Challenges）、收藏目录（Collections）、排行榜（Leaderboards）和额外增益（Bonus Stats）。

挑战是一系列让玩家在联机对战中尝试去达成的目标，分为综合（General）、武器（Weapons）和敌人（Enemies）三大类，完成这些挑战除了能够带来一定的成就感，还可以获得一些奖励，其中教程部分的挑战奖励比较实在，都是补给箱和信用点，其他挑战则主要是奖励玩家能够装备的铭牌，用于展示自己在某一方面的特长。

收藏目录则是用于查看玩家当前已经解锁的角色、武器、模组、护甲挂件和铭牌，还有查看当前消耗品的总数量。

排行榜顾名思义，则是用来查看当前玩家的世界排名和朋友排名。

额外增益项目是用于查看角色当前的增益项目解锁进度，这个增益项目有点类似于熟练度，玩家在不停使用的当前角色时，这些增益项目也会获得经验值，当经验值满足当前要求后，角色的对应增益项目就会升级，让角色在一些基础数值上获得强化。

### 6.Tutorials

教程模式，玩家可以在里面查看教程专属的挑战，或是开启教程学习如何进行联机对战模式，甚至是重新观看联机模式的开场动画。

### 7.Strike Teams

功能和单机模式中的突击队控制台是一样的，玩家可以在这里调派突击队队伍去完成任务，或是聆听完成任务的队伍简报，获得奖励的经验值和各种资源。

### 8.Store

商店界面，也是这个模式的一个重点界面，因为当玩家靠着完成任务获得信用点或是靠着派遣突击队完成任务获得行动资金（Mission Funds）后，都可以来这里购买各种补给箱。目前玩家能够购买的补给箱有五种，其中Supply Pack是纯粹的消耗品补给箱，只能开出四种道具和增益卡片，而后面的Basic Pack、Advanced Pack、Expert Pack和Premium Pack品质和价格都是依次提升，每个都内含5个随机物品或角色，但越是高品质的补给箱越是有保底，Basic Pack只有小几率开出Uncommon品质物品或角色，Advanced Pack是有一个Uncommon品质保底，外加小几率开出Rare品质物品或角色，Expert Pack是有一个Rare品质保底，外加小几率开出Ultra-Rare物品或角色，Premium Pack则是有两个Rare品质保底，外加高几率开出Ultra-Rare物品或角色。

而如果玩家只是需要特定补给品，也可以去第二个页面的Item Store里直接购买，这里还有一些不定期轮换的增益卡片出售。

最后的Rewards界面平常是用不上的，但是如果玩家预购了游戏的豪华版，或是碰上某个活动结束后送礼，就可以在这里打开特定的补给包拿取奖励。



# 成就/奖杯攻略

## XOne版

| 成就总数 | 55 |
| --- | --- |
| 全成就难度 | 5/10 |
| 全成就所需时间 | 约50-60小时 |
| 在线成就 | 3 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无会错过的成就 | 3个 |
| 难度是否影响成就获得 | 是 |
| 成就BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

## PS4版

| 奖杯总数 | 56 | 铜杯 | 48 | 银杯 | 5 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| 白金难度 | 5/10 |
| --- | --- |
| 白金所需时间 | 约50-60小时 |
| 在线奖杯 | 3 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无会错过的奖杯 | 3个 |
| 难度是否影响奖杯获得 | 是 |
| 奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

## 综述

《质量效应 仙女座》继承了前作中的一个非常好的设定：相当一部分成就/奖杯都有单机和联机两种解法，所以如果打算两边都玩一下的玩家可以考虑用这种方式绕过一些在单机或联机模式当中比较难的成就/奖杯。除此之外游戏还有二周目设定，所以虽然有“疯狂”（Insanity）难度奖杯通关要求，但其实可以在一周目速通一次后带着高等级去打二周目，一定程度上降低难度。要说本作有什么遗憾的地方，就是没办法完全脱离网络，还是有那么几个成就/奖杯仍然需要通过联网模式或是在联网的情况下完成，所以这款作品是没法离线全成就/白金的。更夸张的是，部分玩家遇到了如果没有连上EA服务器，就会有部分成就/奖杯无法解锁的情况，所以建议大家在游戏过程中随时保持着和EA服务器的连接，如果发现掉线了，最好存个档退回到主菜单，确定重新连上服务器后再继续游戏。同时个人建议玩家还是分成两周目来完成这个游戏，而不是一周目用疯狂难度通关，毕竟作品本身也还是有一些关键选择，打两遍来看看不同选择的结果还是蛮有意思的。

**Andromeda's Finest**

解锁条件 获得此奖杯外的所有奖杯

**Fireworks** 15点 /

解锁条件 累计引爆100次连击爆破。

**Terminator** 15点 /

解锁条件 累计消灭2000个敌人。

**Death from Above** 15点 /

解锁条件 累计在悬浮时消灭100个敌人。（单机模式限定）

**Close Combat Specialist** 15点 /

解锁条件 累计用近战攻击消灭100个敌人。

**With Our Powers Combined** 15点 /

解锁条件 累计引爆10个被同伴的能力打入可连击爆炸状态的敌人。（单机模式限定）

**Pinpoint Shot** 15点 /

解锁条件 使用有瞄准镜的武器累计击中敌人的弱点250次。（单机模式限定）

**Medic!** 15点 /

解锁条件 累计拯救陷入濒死状态的队友25次。

获取方法 拯救25次队友是需要一定技巧的。一个是需要点出科技系技能里“团队支援”（Team Support）的第五级升级项目之一“战术救援”（Tactical Revive），就可以在救援队友时和救援队友之后的短时间里获得惊人的伤害减免，成功救人还可以补满护盾，这样拯救队友的成功率才会有保证。另外最好让那些有一定支援能力的队友——例如有“增强护盾”

（Shield Boost）技能的科拉在一旁援助，会让救人时更安全。

另一个则是把游戏的难度调高，最好调到疯狂难度，然后指挥队友走到完全无掩体的区域，来争取让他们快速被敌人打倒，才能够比较轻松地达成拯救队友的条件。不然在正常游戏流程里，要是玩家走狙击路线或是选择游戏难度比较低，队友根本就不会被击倒，自然也没有给玩家去刷拯救的机会了。

### Mastermind 10点 / 🏆

**解锁条件** 通过科技技能造物累计消灭 100 个敌人。

**获取方法** 本作当中的科技造物只有两个，分别是“强击炮台”（Assault Turret）和“召唤遗物”（Remnant VI），可惜两者战斗力都不算特别高，抗打击能力也非常一般，所以只适合用来配合玩家战斗，拿来当主要战斗手段是绝对不够的。所以想要完成成就 / 奖杯的要求，玩家就只能先动手削弱敌人的生命值，再让它们去打死。这不是一个令人愉快的过程，所以为了提高效率，玩家可以选择把两个技能都学会并提升至最高级，再换上工程师的战历，才可以确保它们消灭敌人的效率。

另外玩家还有一些非常规手段可以用来提高两者的杀敌率，最好的例子就是直接用“拉扯”能力的长按效果把敌人拉到玩家身边，将其固定在空中让炮台和遗物对其发动攻击，如果强击炮台点出了第六级的升级项目“喷火器”（Flamethrower），那么敌人就直接会被烧成 BBQ 了。

最后提一下，别忘了玩家在召唤出这两个科技造物之后，可以通过单击它们对应的技能按键来指挥它们攻击玩家的准星选定的目标，可以有效加快它们的杀敌进度。

### Icebreaker 10点 / 🏆

**解锁条件** 使用砸地攻击粉碎一个被冰冻的敌人。（单机模式限定）

### Fastball 10点 / 🏆

**解锁条件** 累计用被“投掷”能力影响的敌人击中其他敌人 25 次。（单机模式限定）

**获取方法** 个人建议玩家可以尝试在前期解开这个成就 / 奖杯，因为这时候玩家碰到的无护盾无装甲敌人比较多（有护盾或有装甲的敌人不吃拉扯的控制效果，投掷也无法打飞他们），比较容易发动这招。另外因为这个成就 / 奖杯的统计似乎有距离要求，所以不要对太远的敌人使用投掷，有可能会不计入完成次数当中。最后，虽然按照成就 / 奖杯的字面要求来看，玩家可以单独使用投掷来让一个敌人撞击到另外一个敌人去达成条件，但实际上要碰到能够达成这种条件的时机不多，总体而言只会降低玩家解开成就 / 奖杯的效率。

### Rough Landing 10点 / 🏆

**解锁条件** 通过把敌人投掷到其上面的方式引爆一个“感应地雷”。（单机模式限定）

### Friendly Fire 10点 / 🏆

**解锁条件** 使用“遗物支援”技能召唤出的遗物机器攻击所有类型的遗物敌人。（单机模式限定）

**获取方法** 下面列出游戏中的所有六种遗物敌人的名称，方便大家查缺补漏。

| 遗物名称 | 外型描述 |
|---|---|
| Architect | 超巨大的蠕虫型遗物，需要用分阶段的方式来将其最终消灭 |
| Assembler | 双足行走的杂兵式敌人 |
| Breacher | 造型类似于无人机，会被Assembler用投掷传送器的方式召唤出来 |
| Destroyer | 有四脚和巨大头部的敌人，拥有极其强大的火力 |
| Nullifier | 双脚行走，但是拥有装甲，而且能够在身前召唤屏障，射击可穿透掩体 |
| Observer | 在空中悬浮并向下延伸出触须，使用持续发射的激光攻击玩家 |

### Trapshooter 10点 / 🏆

**解锁条件** 累计用“震荡射击”、“异能投枪”或“焚烧”技能击中 25 个在漂浮中的敌人。（单机模式限定）

### Sucker Punch 10点 / 🏆

**解锁条件** 累计用近战攻击打中 25 个漂浮中的敌人。（单机模式限定）

### Pyrotechnics Expert 10点 / 🏆

**解锁条件** 在一次“喷火器”攻击当中点燃三个敌人。（单机模式限定）

### Long-Distance Jump 10点 / 🏆

**解锁条件** 在一次跳跃中飞跃 30 米以上的距离。（单机模式限定）

**获取方法** 玩家在前期获得了流浪者全地形车后就可以尝试解开，地点就在玩家获得流浪者的废弃人类殖民地上方悬崖处，最好找到一个斜对着殖民地圆形大门的悬崖，然后在边沿起跳，达到最高点后立刻发动突进来获得一些前冲的速度，这时候玩家落到下方地面的瞬间应该会刚刚好达到 30 米的飞跃距离要求，虽然玩家会被瞬间传送回悬崖上，但不必担心，此时应该已经达成条件了。

### Matchmaker 20点 / 🏆

**解锁条件** 在不同游戏周目过程中累计与 3 个不同角色达成浪漫关系。

**获取方法** 听起来似乎需要打三周目才能解开这个成就 / 奖杯，但其实游戏当中部分浪漫对象是接受开放式恋爱关系的（贵圈……真令人羡慕！），下面会列出所有能够发展恋爱关系的角色能够接受的恋爱关系形式，注意，玩家其实也可以先和两个有开放恋爱关系的角色达成浪漫关系，再最后和一位专一恋爱关系的对象达成浪漫关系，也可以达成这个成就 / 奖杯。

| 浪漫关系对象 | 对应主角性别 | 恋爱关系类型 |
|---|---|---|
| 科拉 | 男 | 专一 |
| 维特拉 | 男/女 | 专一 |
| 吉尔 | 男 | 开放 |
| 苏薇 | 女 | 专一 |
| 凯丽 | 男 | 开放 |
| 皮彼 | 男/女 | 开放 |
| 加尔 | 女 | 开放 |
| 利亚姆 | 女 | 开放 |
| 阿维拉 | 男 | 开放 |
| 雷耶斯 | 男/女 | 开放 |

### Vanguard Surprise 10点 / 🏆

**解锁条件** 在处于“战术斗篷”技能的隐身状态中对一个敌人使用“异能冲锋”。（单机模式限定）

### Hang Time 10点 / 🏆

**解锁条件** 让流浪者全地形车在半空中飞跃超过 35 秒。

**获取方法** 正常重力的星球上是绝对没有条件让流浪者在空中飞跃 35 秒的，所以只有在低重力的星球 H-047C 上才可以达成这一点。在进行之前，玩家们最好先把流浪者的喷射和跳跃升级都买下来，之后找到地图中央裂沟左方的一个快速传送点，从这个传送点下方通过桥梁越过壕沟，然后向着最东方一路开，直到碰到悬崖边缘并飞跃出去，之后在空中玩家需要有节奏地按下加速，并且只要跳跃槽蓄满了就立刻按下，车子就会不断获得提升动力而在空中漂浮。如果玩家没有升级车子，那么这个漂浮时间应该会是刚刚好，而如果加上了升级漂浮时间可以达到 50 秒左右，已经完全足够用于解开成就 / 奖杯了。

### Unwavering 90点 / 🏆

**解锁条件** 以“疯狂”难度通关单机模式或是在联机模式中完成 5 场“黄金”难度的战斗。

### Veteran 30点 / 🏆

**解锁条件** 在单机模式成功完成 25 个突击队任务（Strike Team Missions）或是在联机模式完成 25 场战斗。

**获取方法** 注意这是一个在线成就 / 奖杯，所以就算是单机模式的条件也需要在连接 EA 服务器的情况下完成。

### APEX 10点 / 🏆

**解锁条件** 完成联机模式的教程任务。

### Explorer 10点 / 🏆

**解锁条件** 在单机模式成功完成 5 个突击队任务或是在联机模式完成 5 场战斗。

**获取方法** 注意这是一个在线成就 / 奖杯，所以就算是单机模式的条件也需要在连接 EA 服务器的情况下完成。

### Mission Accomplished 30点 / 🏆

**解锁条件** 剧情奖杯。

### Activation 20点 / 🏆

**解锁条件** 剧情奖杯。

### Family Connections 20点 / 🏆

**解锁条件** 剧情奖杯。

### Liberation 20点/
解锁条件 剧情奖杯。

### Foothold 15点/
解锁条件 剧情奖杯。

### Exaltation 15点/
解锁条件 剧情奖杯。

### First Steps 15点/
解锁条件 剧情奖杯。

### Alliance 15点/
解锁条件 和法外之徒势力结成盟友。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### Pathfinder 15点/
解锁条件 剧情奖杯。

### Initiated 15点/
解锁条件 剧情奖杯。

### World-Shaper 15点/
解锁条件 剧情奖杯。

### Buccaneer 15点/
解锁条件 寻回克洛格人的运输船。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### Building Bridges 15点/
解锁条件 阻止 Roekaar 的领袖。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### United 15点/
解锁条件 联合前哨站对抗威胁。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### Helping Hand 15点/
解锁条件 帮助维特拉的妹妹。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### Signal Tracking 15点/
解锁条件 找到皮彼发现的奇怪信号的来源。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### Role Model 15点/
解锁条件 拯救阿莎丽人的方舟。
获取方法 请参考前文“关键任务”部分。

### Full Roster 15点/
解锁条件 在单机模式中招募所有六位队友。

### First Contact 10点/
解锁条件 剧情奖杯。

### Peak Condition 30点/
解锁条件 在单机模式达到 40 级或在联机模式达到 20 级。



### Kitted Out 30点/
解锁条件 在单机模式用 V 阶的武器杀死一个敌人或是在联机模式装备一把 X 阶的武器。

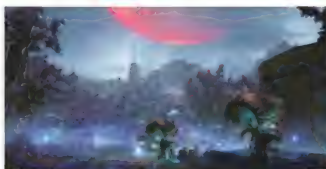
### High Performance 30点/
解锁条件 在单机模式解锁所有战历的第六阶或是在联机模式获得 6 级额外增益奖励。
获取方法 联机模式的条件需要玩家花相当多的时间去刷出 6 级额外增益的奖励，除非你一门心思就是打联机模式，不然严重不建议用联机模式条件解。而单机模式解开所有战历其实不需要同时解开，只需要达成其中一个，就可以通过洗点来重置技能点，然后再尝试解开另外一个，而解开战历第六阶的条件就是按照其技能点投入比例花费 232 点，所以玩家只要计算一下，发现自己的技能点总数有 232 点就可以去一个个解锁第六阶战历并达成成就 / 奖杯要求，而如果觉得花信用点太多，还可以在尝试之前存个档，解开成就 / 奖杯后读档即可。

### Full Power 20点/
解锁条件 把一个 Tech 系、一个 Combat 系和一个 Biotic 系的技能提升到第六级。( 单机模式限定 )

### Almost There 20点/
解锁条件 在单机模式达到 25 级或是在联机模式达到 15 级。

### Teamwork 20点/
解锁条件 在单机模式创建 6 支突击部队或是在联机模式获得 25 个援助奖章。
获取方法 创建突击部队需要耗费“行动资金”( Mission Funds )，这种资源可以在完成突击队任务之后获得，所以如果玩家想要达成这个成就 / 奖杯，记得在完成了一定量的任务后在队伍招募界面查看一下自己的任务资金数额，足够了就立刻招募一支队伍，加快解开成就 / 奖杯的速度。

### Top Talent 20点/
解锁条件 把一支突击部队提升到 20 级。






### Jack Of All Trades 10点/
解锁条件 累计装备过三个不同类型的战历。

### All Clear 90点/
解锁条件 把所有能够发现的星球的活力度提升到 100%。
获取方法 游戏中有活力度槽的星球有 5 个，分别是 Eos、Voeld、Havarl、Kadara 和 Elaaden，而提升活力度的方法都差不多，一个是解开星球上三个石碑，然后完成中央遗迹里的探索，改善整个星球的环境。然后是在活力度达标后( 完成中央遗迹探索后一般来说活力度就已经达标 ) 建立聚居地，最后就是击败星球上的遗物 Architect，获取奖励的同时再次大幅提升活力度，最后如果还没有满，就开始清理星球上的各种小型支线任务，还有打下铠特族建立的行动基地，反正每一个星球上获取活力度的总额是肯定超过 100% 的。

### Terraformer 15点/
解锁条件 把一颗星球的活力度提升到 100%。
获取方法 请参考“All Clear”。

### Craftsmanship 10点/
解锁条件 打造一件添加了三个强化部件的护甲或武器。

### Data Mining 10点/
解锁条件 累计扫描 100 个不同物品。

### Cryptographer 10点/
解锁条件 在一次游戏过程中完成 20 次遗物谜题。

# PREY

本作是今年年初游戏的一匹黑马，作为“《掠食》系列”重启后的第一作，玩家将在塔罗斯一号和名为风暴异魔的外星敌人展开战斗。虽然游戏的流程不算长，但变化多端的支线、多结局设定以及不大却蕴含诸多秘密的场景能让玩家消耗不少的游戏时间。然而本作的读盘时间比较长，而且还有着不少虽说不会导致玩家卡关但却影响游戏体验的 BUG 存在，着实算是个不大不小的遗憾。

本文对应游戏版本：1.04

文 三日月 美编 Juxi

PS4 XOne

| 掠食 | | Bethesda | |
|---|---|---|---|
| Prey | | 主视角射击 | 中文版 |
| 2017 年 5 月 5 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 PS4、XOne：429 港币 | | | |

# 转星员工手册

## 操作说明

| Xbox One版 | PS4版 | 作用（正常重力/微重力） |
|---|---|---|
| A键 | ×键 | 跳跃/上升 |
| X键 | □键 | 填弹、互动 |
| Y键 | △键 | 切换武器、进入快捷转盘（按住） |
| B键 | ○键 | 蹲下/下降 |
| LB键 | L1键 | 侧靠/翻滚 |
| LT键 | L2键 | 使用灵能能力 |
| RB键 | R1键 | 侧靠/翻滚 |
| RT键 | R2键 | 使用武器 |
| LS键 | L3键 | 冲刺 |
| RS键 | R3键 | 开启探测仪 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角控制 |
| 十字键 | 十字键 | 切换装备 |
| MENU键 | 触控板 | 进入菜单 |
| VIEW键 | OPTIONS键 | 呼出暂停菜单 |

## 战斗要点

虽然游戏方式和《生化奇兵》系列”类似，但本作的实际战斗体验和后者区别还是很大的，这主要体现在敌人的强度方面。本作的敌人虽然种类不多，但即便是最基本的拟态，都能对玩家造成很大的伤害。对于初期的玩家来说，极度短缺的子弹让玩家很难快速结束战斗。要想对敌人造成最有效的输出，除了用使用适合的武器外（例如霰弹枪对付近身敌人，机械类敌人则使用电属性武器），使敌人陷入不能行动的异常状态也能对其造成额外的输出。其中最常见的方式为利用GLOO炮限制敌人的移动或者利用技能动态爆炸来使敌人倒地。

除了正面战斗外，潜行也是个不错的选择。除了强制战斗外，玩家可以选择潜行来躲避敌人的攻击。值得注意的是，和其他潜入游戏不同，本作中敌人一旦觉察玩家就会立即过来查看，它们不会像其他潜入游戏的人类敌人那样傻乎乎的“嗯？”一句，然后慢悠悠地走进来。本作中敌人从觉察到玩家到进入战斗的速度很快。除了心灵操纵魔或者技术魔这种大型敌人外，幻影等中小型敌人无论警觉度还是移动速度都相当高，而且其追击范围很远，除非切换区域，要不然一旦被发现玩家很难全身而退。当然，如果专心逃跑的话，它们是不可能跑得过玩家的。

## 搜刮、囤积、回收

本作的物品栏采用的是玩家们熟悉的“格子型”，每个物品都会占据一定的格数，在格数以及形状允许的情况下，道具可以任意地“塞在”物品栏里。不知道是游戏机制还是单纯的BUG，本作时不时会出现物品不能集合在一块并占据了额外的物品栏空间，此时按一下LS/L3就可以了，系统会帮玩家自动整合道具并腾出最大的空间。本作的道具分为四类：绿色的回复道具、蓝色的武器、橙色的道具以及黑色的杂物。

和其他补给品相比，本作的弹药相当短缺。利用分解机分解不需要的物品获得原料，然后利用制作机制作出弹药、道具或者武器是本作补给的主要方式之一。本作是一个随机性比较强的游戏，很多道具、武器甚至是制作道具所需的蓝图的位置都是随机的（其中也有位置固定的），不过玩家只要注意搜刮场景，基本上不会错过任何图纸和武器。



## 学习，适应，然后进化

在本作玩家可以通过使用神经调整仪来获得新技能。技能分为人类和异魔两种，前者从游戏一开始就能学习，后者则需要玩家获得探测器后才能学习。除了探测器外，玩家还需要扫描敌人才能学习相应的异魔技能，一个敌人只能扫描一次且不能扫描死去的敌人。可扫描的目标除了敌人外，还有勤务机、被控制的人类乃至玩家自己，玩家不妨在游戏里多多扫描以解锁更多的技能。

异魔技能除了比人类技能那边更加“魔幻”外，学习异魔技能还会让玩家离“异魔”越来越近。当玩家学习了一定数量的技能后，玩家将不再被炮塔识别为人类目标，此时炮塔将会对玩家进行攻击。玩家的“异魔度”可以通过查看菜单中的“状态”来确定。

除了炮塔外，随着玩家学习以及使用异能的增多，强力敌人“梦魇”会出现并追杀玩家。这种敌人相当强力，而且打倒了除了素材外也不会掉落其他补给。梦魇出现后，系统会自动触发一个主线任务并进入倒计时，在倒计时间内玩家可以利用其庞大的身躯这个弱点躲藏在狭窄的室内区域里。另外梦魇也是可以扫描而且解锁相应技能的，可别错过了。在遭遇梦魇数次后就会自动触发支线任务“混杂的讯号”，完成后就可以召唤或者驱逐梦魇了（次数有限）。

不过玩家可不要误解了，虽然在故事设定里梦魇是为了追杀玩家这个异魔里的“异类”，但在实际游戏中即便玩家什么技能（无论是人类还是异魔）都不学习，梦魇还是会时不时出现并追杀玩家。



# 转星年度员工的一天

## 序章

### 可解锁成就 / 奖杯

**旷职：**直接爬上直升机然后被螺旋桨杀死即可。自杀前别忘了存档，上一个自动存档点离楼顶还是有点距离的。

**机密外泄：**这个成就 / 奖杯要求玩家阅读游戏中的所有电子邮件。电子邮件可以通过查看工作台来查看，玩家没读过的邮件前会有感叹号提醒玩家，和剧情有关的重要邮件则会以红色感叹号标注。不过从笔者的实际经验来看，要想解锁这个成就 / 奖杯，玩家并不需要阅读"全部的"邮件，大概只需要阅读个 90% 即可，建议从游戏一开始就不放过任何能查看的工作台。

**补考：**这个成就 / 奖杯需要玩家获得超能力后才能就锁。调查工作台重启测试，第一个测试要求玩家使用动态爆炸，第二个测试要求玩家使用模拟物质，第三个测试要求玩家使用远端操控。测试合格的话会亮起绿灯，三盏绿灯亮起后即可解锁成就 / 奖杯。

### 流程要点

1. 本作的前三个主线任务都相当减短，因此笔者会将这三章统合为"序章"方便读者阅读。

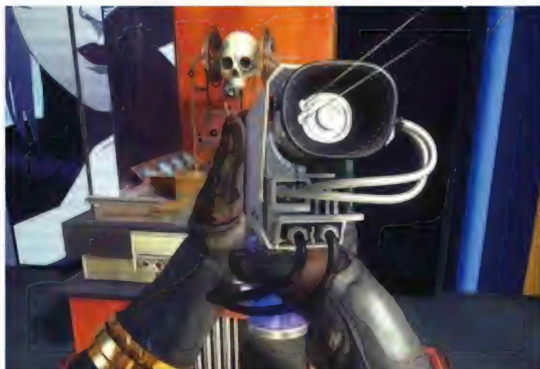
2. "新手上路"部分没什么需要注意的，测试部分玩家自由发挥就行，反正后来都是要"挂科"的。

3. 游戏正式开始后，先出门在走廊的尸体处拿到近战武器"扳手"，然后回家把"阳台"的玻璃窗打破即可逃出这个房间。逃出这个房间后不久玩家能找到一个带有手术椅和工作台的小房间，爬上左边的高台后可以找到一个手提箱，手提箱里除了有一些资源外还有新武器"破坏者电击枪"。



4. 在目睹科学家被杀后，玩家就可以把自己的扳手拿出来了。"拟态"是本作中玩家所能遇到的第一种敌人，主要攻击方式为伪装成场景中的物品然后攻击玩家。由于体型缘故，它并不能伪装成比自己大很多的物品。在获得辨别拟态的能力前，玩家可以通过手电筒的亮度（附近有敌人存在时亮度会显著提升）以及场景违和感（和场景格格不入的物品）来大概判断拟态的位置。





5. 玩家第一次来到办公室里会遇到数个拟态，消灭干净后就可以场景左侧尽头的桌面上找到开门需要的门卡，当然玩家也可以爬出口右边的通风口离开。

6. 来到大厅后玩家能在走廊的尸体处找到"GLOO 炮"。这武器的作用有很多，除了限制敌人的行动外，它还可以用来搭建平台让玩家到达高处、灭火或者暂时性地使漏电的机器不再漏电。

7. 大厅里还有几个拟态藏着，别被偷袭了。之后按照提示玩家能找到"神经调整仪"。说白了其实就是本作中玩家获得技能所需要消耗的"技能点"，不过并不是什么稀有货，在游戏中期甚至可以通过花费资源大批量制造，因此玩家无需过于在意加点，第一次加点推荐学习科学家的"骇客入侵"、工程师的"杠杆"以及"修复"。其中"杠杆 II"可以让玩家扔出去的炸裂罐直接爆炸，在游戏初期可以让玩家节省不少子弹。而旨在解锁成就 / 奖杯"不打针"的玩家请选择无视。

8. 塔罗斯一号大厅是本作中其中一个最大的室内场景，在现在这个时间段游戏玩家还不能到达全部区域，笔者推荐直接按照任务"有对外窗的办公室"指示的那样直接前往摩根的办公室。办公室的密码可以通过查看门口处秘书的工作台来得知，在办公室除了能推进剧情外，里面还有台分解器和生产机供玩家使用，建议玩家此时把那些没用的垃圾都分解掉以节省空间。

9. 拿走桌面上的门卡"电话会议中心"后就可以去对面的房间了，此时会刷新几个拟态出来，建议玩家原路返回办公室，把敌人引到那里后通过布置在那里的机枪台来消灭敌人。



10. 如果之前玩家没有找到手枪的话，此时可以在尸体的旁边捡到一把。不过小心，离入口最近的那把"手枪"其实是个拟态，小心别被偷袭了。

11. 在前往下一个目的地"硬体实验室"之前，建议玩家从办公室那边的楼梯下到一层，小心这里会出现几个拟态和一个幻影。后者虽然只是杂兵级别的敌人，但对于现在的玩家来说相当棘手。下楼潜行躲开敌人后直接右转的下层的保安室，如果玩家之前有在大厅里搜刮过的话，应该能在二层的 IT Security 里找到门卡，没找到也没问题，从入口上方的通风口也可以进去。进入后可以找到霰弹枪，这把武器的威力在本作中数一数二，在初期能给玩家带来很大的帮助。

# 对着镜子观看，模糊不清

可解锁成就 / 奖杯

**咖啡时间：**详见下文流程要点部分

## 流程要点

1. 进入新区域后玩家会遇到新敌人：敌对勤务机。它们的攻击力不高，但是其攻击会大大消耗玩家的套装完整度。建议玩家利用潜行攻击来取得先机，配合破坏者电击枪可以无伤屈死，勤务机 HP 耗尽后还会爆炸，爆炸还是有伤害判定的，小心别离太近了。消灭了前台的勤务机后，前方左边的走廊还有一个。

2. 如果玩家没有获得“杠杆 Ⅲ”的话，左边的观众席下方有一个通风口可以过去对面的房间。顺便一提，观众席对面的房间是可以进去的，在下方除了有一台分解器和一个幻影外，玩家还能拿到玩具弓“飞箭女猎手”。这把弓毫无杀伤力，但可以击打开关（无论是墙上的还是屏幕上的）来使玩家打开一些正常情况下打不开的门。由于子弹可以回收，建议玩家随身带一把并配上十来发子弹以防万一。这把武器对于无能力通关的玩家相当重要，可以帮助玩家在没有能力或者没有找到钥匙卡的情况下到达一些区域。

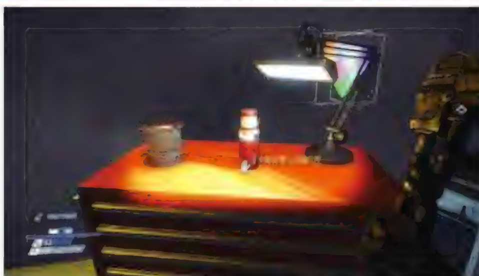
3. 来到卡维诺博士的工作站发现门被锁上了，此时先不要急着前进。利用 GLOO 炮把燃气管的喷火口给封住，对面的尸体上可以找到榴弹实验室的门卡，在榴弹实验室里可以找到新武器“反组引力球”，它可以把效果范围内的物品吸住并还原成原材料，同时也是本作中惟一一种杀伤性投掷物。另外这个武器也是一个开路神器，一些被大型障碍物挡住的入口，在玩家没有获得“杠杆”系列能力的情况下，利用这种手雷可以清理一条路出来。



4. 此时系统会提示玩家去安检站的工作台调查卡维诺博士的位置。这个系统会在之后的游戏流程中多次使用到，而为了解锁成就 / 奖杯“失踪人口”，玩家也需要找到塔罗斯一号上大部分船员的实际位置，此时玩家就需要通过工作台来查漏补缺了。

5. 卡维诺博士此时正在二层，直接搭电梯上去即可，可惜的是其具体位置不太宜人。接下来玩家需要寻找并制造亚泰斯推进系统，要想进去车间，其中一个比较简单的方式是搬开卡维诺博士工作站旁通风口前的箱子然后钻过去，没有装备相应能力的玩家可以选择用 GLOO 炮封住漏电的地方然后直接从正门进。车间里还有几个敌对勤务机。全部解决后如果套装完整度过低的话可以在旁边的机器里呼叫新的勤务机回复完整度。





板给修理了，这样会触发一个支线任务“黑匣子”，虽然对于现在的玩家来说还不能完成，但修理完控制面板后玩家就能进入并在里面的实验房间中获得强力武器“Q 光束枪”

6. 按照提示制造推进系统后就可以打开一旁的空气阀锁出去外太空了。在这里顺便说一句，塔罗斯一号基本每个设施里都会有一个空气阀锁。玩家需要找到并调查它才能解开阀锁，之后玩家就可以通过在外太空移动来躲开敌人并快速在各个设施间移动。另外，空气阀锁在部分剧情流程中将不能使用，不能使用的阀锁会在地图上以红色显示。

7. 太空中的移动比较特殊，但没什么难点，小心不要以很快的速度撞上墙壁之类的坚硬物品上，这样做的话玩家会受到非常巨大的伤害。之后回收掉博士的门卡就可以原路返回了。有学会技能“修理 Ⅱ“的玩家可以把门旁边的控制面板给修理了……

8. 之后在卡维诺博士的工作站中，首先调查一旁的发电机回复电力，然后诊断网络并修复出现问题的服务器后就可以离开这里了。在离开这里前如果把电脑中的两段视频都看了的话，可以得知这里还有一个秘密保险箱。玩家需要找到房间另一头的杯子放在电脑旁桌子的仪器上才能打开保险柜。打开后虽然没什么好东西，但可以让玩家解锁成就 / 奖杯“咖啡时间”。

9. 回到办公室的途中会遇到新敌人“高级拟态”和“乙太幻影”，前者比普通拟态攻击力高，但是攻击手段没什么区别，后者可以瞬移和分身，且走过的路会留下乙太，玩家走上去会受到伤害，拉开距离和它战斗吧。

# 绕路

可解锁成就 / 奖杯

**加工自杀：**杀死一月即可，可以通过读取存盘的方式来解锁。

**不造成伤害 / 我与它：**要想达成“不杀一人”/“NPC 全杀”通关的话，在这里玩家会遇到第一批真正意义上需要玩家救 / 杀的活人。

值得注意的是，前者“不杀一人”并不是指 NPC 不能死，而是不能由玩家“亲手”杀死，被敌人杀死不算在内而后者“NPC 全杀”则需要全由玩家“自己动手”，被敌人杀死不算在内。两者都可以通过统计的“人类击杀数量”来确定，没杀过人的话统计将不会出现相关统计，当然也有例外，详情可以参考下文流程部分。

## 流程要点



1. 接下来的主线任务“绕路”的章节长度相当长，建议玩家在前进之前利用办公室处的制作机制作多一些子弹以及医疗包以防万一。

2. 在到达心灵电子所后，玩家首先需要获得心灵探测仪。心灵探测仪可以在男更衣室的破洞下去，再消灭几个拟态后在一个尸体上找到。不过男更衣室的正门是堵上的，没有能力移开障碍物的话要从女更衣室那边绕路过去，小心女更衣室里的敌人。

3. 在获得心灵探测仪的同时玩家会获得一个侦查拟态的附件，装上它后就可以看到伪装成物品的拟态了，虽然这个还不能看到高级拟态，但对于现在的玩家来说已经够用了。

4. 继续前进后玩家需要打开扫描隔离舱里的敌人来校准探测仪，这同时也是本作中解锁风暴异魔能力的教程。详情可以参考上文的系统部分，在这里扫描幻影两次后玩家就能学习新能力动态爆炸，这招可以很轻松地把敌人击倒在地，配合霰弹枪可以很轻松地把幻影等人形敌人干掉。没有技能点的玩家可以去左边的所长办公室逛逛，这里除了技能点外还有一台分解器和制作机供玩家使用。



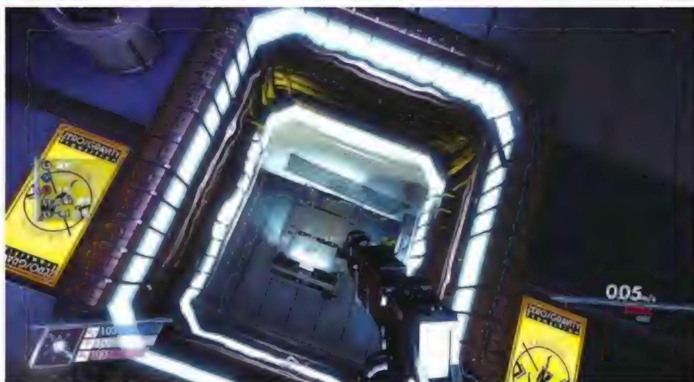
5. 通过校准后继续前进，左右两条路都可以走，建议玩家走右边，走左边的话会遇到大量的拟态，十分难缠。无论走哪边的话玩家都需要完成未完成的实验后才可以继续前进。右边通道隔离间中的尸体会被新敌人“编织魔”异化成化电幻影。和普通的幻影相比它没有远程攻击手段，但玩家一旦靠近就会电击并受到伤害，根据地形的不同其电击效果也会变强，最典型的例子就是在水多的地方和它对战会对玩家极其不利。不过这次倒没什么难点，医疗包多的玩家可以尝试直接使用动态爆炸使其倒地后用霰弹枪贴脸射，要不然就用手枪远程慢慢跟它绕圈磨死它。

6. 进入无重力多功能通道前，玩家可以去走走之前没走过的左边通道，在那里玩家会遇到一个“志愿者”，把他放出来后他会告诉玩家旁边军火库的密码，里面可以找到一些弹药补充。目标为“我与它”的玩家请务必在获得密码后再下手。值得一提的是，如果最开始的时候玩家选择走了左边，那么释放他并不算作是“完成实验”，玩家还需要走一次右边通道。



7. 在无重力通道中玩家会遇到新敌人“囊状体巢”，这种敌人会对靠近它的移动物品自爆并释放出会爆炸的“囊状体”，被击中后除了会受到伤害外还会受到辐射伤害，辐射中毒后玩家的镜头会剧烈晃动。建议玩家直接用GLOO炮将其引爆，或者利用GLOO炮射击其旁边的物品使其转动吸引它自动爆炸。到后来玩家获得风暴异魔引诱器后就可以往这些敌人扔一个，然后世界就安静了。

8. 通道的部分没有什么难点，遇到开不了的门可以从门旁边的风扇钻过去，利用GLOO炮可以让转动的风扇停下。在尽头玩家还需要一张门卡才能继续前进，此时把视角移一下就能找到另一个房间。这个房间的特殊处在于每个一段时间电子仪器都会失灵一段时间，而此时玩家如果在里头的失重空间的话会被直接秒杀。算好时机钻进空间把尸体上的门卡拿到手后立即撤离，出来后玩家还会遇到几个敌对勤务机，嫌麻烦不想打的玩家可以利用电子仪器失灵的时间间隔直接逃离。



9. 来到植物园后玩家会第一次见到强力敌人“梦魇”，虽然从设定上来看这种敌人会在玩家使用或者解锁能力后出现并攻击玩家，但实际上即便玩家不获得任何能力它也会出现。建议玩家无视这种敌人，一来相当耗子弹，二来即便打赢了没什么好东西。由于这种敌人体型庞大，因此只要躲在室内即可轻松躲开这种敌人。

10. 植物园有几个需要玩家注意的地点，第一个是上方的温室。要想进入温室，除了直接骇进去以外，玩家还能在宿舍入口右方往上的小路尽头的尸体处找到密码。在那里玩家会遇到新敌人“心灵控制魔”。被其攻击的话除了会受到伤害并陷入恐惧状态外，玩家在一段时间内还不能使用风暴异魔能力。不过对于玩家最麻烦的并不是控制魔本身，而是其控制的NPC。要想拯救这些NPC，玩家可以用电击枪直接击晕，直接干掉控制魔，或者使用心智挟持。由于被控制的NPC会在靠近玩家后自动爆头，因此射程更长的后者无疑更加保险。而对于想达成“我与它”的玩家来说，请确定这些被控制的NPC全部死亡而且是被玩家亲手杀死，脱离控制的NPC会在玩家切换场景后消失，别忘了补刀。另外温室的战斗结束后，别忘了搜刮一下温室，除了食物外，那里还有一个重要道具“供水调压阀”，之后的流程里能用上。



11. 第二个地点是舰桥，这个地方暂时还没什么剧情。但第一次玩家来到这里的话会触发一个支线任务“降临号太空船”。虽然游戏里没显示，但实际上玩家进来的时候就已经触发了，而且有时间限制。在二楼的工作台玩家需要选择是否摧毁降临号，目标为达成不造成伤害/我与它的玩家请作出选择，前者直接无视，后者则引爆太空梭。

11. 在这里玩家会触发一个名为“电梯干扰”的支线任务，这个任务中玩家会遇到“技术魔”，这种敌人其实就是心灵控制魔的“电子版”，会控制机器来帮助自己战斗，其攻击会导致玩家短时间内不能使用科技武器。对付它最好的方法是利用“破坏者电击枪”，只要对其连续蓄力射击，它几乎没有任何还手之力的。修好电梯后玩家就可以快速在大厅、植物园以及生命支援所之间移动。当然，此时的玩家还不能到达生命支援所。

12. 除了利用在去往下一个目的地“深层储存所”之前，别忘了把旁边的空气阀锁给打开。之后玩家会发现储存所被一个叫“丹妮尔·秀”的人给用声音锁锁上了，玩家需要去职员宿舍寻找她的“声音”才能继续前进，拿上尸体上的门卡就出发吧。

# 收集声音样本

### 可解锁成就 / 奖杯

**报仇不嫌晚：**玩家需要杀死“威尔·米切尔”才能解锁这个成就 / 奖杯。玩家可以在第一次和他见面的时候就下手，但实际上随着剧情发展，玩家在舰桥处的逃生舱会和他重逢，到了那时候甚至都不需要亲自下手就能杀掉这个疯子。

### 流程要点

1. 获得声音样本的方法有很多，最麻烦的一种是把整个职员宿舍能搜刮的地方都搜刮一遍，寻找任何和丹妮尔相关的资料。要采用这种方法的玩家请注意，在二楼“黄色郁金香”处录丹妮尔的歌声时，玩家需要先把电力供应打开。开始录音后会出现幻影并攻击玩家，请提前准备好应对敌人。值得注意的是，对于旨在无能力通关的玩家来说，实际上搜刮宿舍是最安全的方法，虽然会走多一些弯路，但这个方法玩家可以躲开宿舍区里最棘手的两个心灵操纵魔，借此可以节省不少弹药和医疗包。这个方法的缺点是会使玩家触发不了支线“厨师的请求”以及获得强力武器“Q 光束枪”，建议玩家在多周目挑战无能力或者异能路线里选择这条路线。另外声音样本的数量是远远超过所需数量的，无论玩家是无能力还是其他路线，都能获得足够数量的声音样本。

声音样本的位置如下：

**丹妮尔·秀的舱房：**调查桌面上的工作台。

**丹妮尔·秀的舱房：**床旁边地上损坏的录音记录（需要技能“修复”以及备用零件）。

**威尔·米切尔的舱房：**桌面上的录音记录（需要触发支线“厨师的请求”）。

娱乐中心二楼的大圆桌上，桌子的另一头还能找到艾比加·佛伊舱房的门卡。

**艾比加·佛伊的舱房：**调查桌面上的工作台，密码在桌底下，需要爬到桌面下抬头才能看到。



二楼“黄色郁金香”，详细可参考上文。

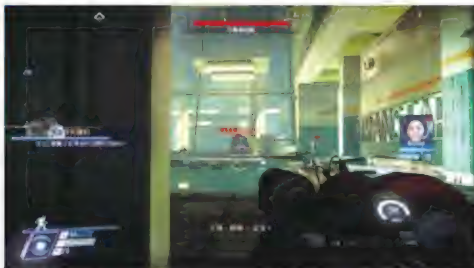
二楼剧院第二个放映厅倒数第二排右边数起第二张椅子下。

餐厅区域厨房后的冷藏库，进去后在艾比加·佛伊的尸体旁能找到录音记录（需要完成支线“厨师的请求”）。

**健身房区域：**艾玛·碧蒂身上的录音记录。

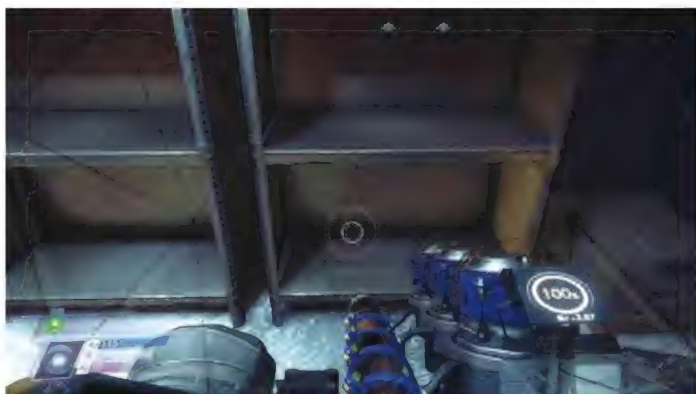
**居住舱：**丝凯（SKYE BRAXTON）的居住舱内。

2. 在这里玩家所能遇到的最棘手的敌人便是位于餐厅以及健身房的两个心灵操纵魔，虽然后面可以通过使用强力武器或者异能“心灵冲击”来对付，但说实话对于现在的玩家来说并没有太好的对付手段。餐厅那个可以用地形来与它周旋，而健身房那个则拿到新武器“Q 光束枪”后再动手。

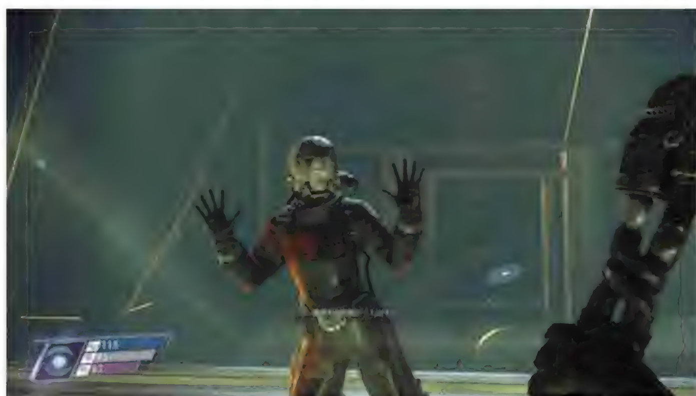


3. 在餐厅区域玩家会遇到“威尔·米切尔”并触发支线“厨师的请求”，玩家需要清空餐厅区域的敌人才能与他对话，然后他会要求玩家去他的房间找回他的奖牌。在去往他房间的路上会遇到一个化电幻影，由于走廊地面满是积水，一旦开战对玩家非常不利，因此建议玩家换上霰弹枪冲进厕所速战速决。

4. 取回他的奖牌后再和他对话就能进入厨房，进入厨房后把他下方的阀门用“供水调压阀”修好后他就会帮你打开冷藏库的门，此时玩家就可以杀死他了（笑），当然，如果玩家此时是想挑战不杀人通关的话，还请忍一忍手。里面除了能找到一些补给品外，还能很大几率找到一把新武器“Q 光束枪”，这把武器可以减低敌人的最大 HP 值（变成绿色），绿色槽蓄满后更是能直接秒杀敌人！这种武器用来对付心灵操纵魔这种浮在半空中的敌人就再合适不过了。现在玩家就可以回去把健身房那个操纵魔给解决了。



5. 其实要想收集声音样本最简单的方法就是找到冷藏库里艾比加·佛伊的尸体，找到其身旁的录音记录后再回到健身房游泳池的旁边，用扳手敲几下窗户就能找到“丹妮尔·秀”本人，并瞬间完成声音收集。



6. 这个区域最大的难点在于解锁“我与它”的过程中，玩家必须保证所有被操纵魔控制的人类都是自己亲手杀掉，而不是自爆或者是被敌人杀掉，建议玩家全程使用潜入，并用电击枪等非致命手段击倒人类。宿舍区玩家需要杀的人一共有 19 个，其中包括了威尔·米切尔本人，玩家可以通过统计来确定自己是否杀漏了。

# 备份复原

### 可解锁成就 / 奖杯

无

### 流程要点

1. 玩家在深层储存所会再次遇到技术魔，建议玩家把它引出来后返回门口蹲着，然后用 Q 光束枪或者“破坏者电击枪”在它觉察到你之前直接速杀掉。

2. 要想进入入口左边的安保室，最简单的方法就是打烂窗户然后把你的玩具弩拿出来攻击开关。之后调查里面的工作台打开里面微重力空间并回收硬盘。

3. 回收硬盘的房间里有一个编织魔和一堆囊状体巢，建议解决掉电脑附近的几个体巢后就直接从最左边直接往下飘，这条路线可以躲开包括编织魔在内的绝大部分敌人。鉴于这个房间里并没有什么值得一拿的好东西，因此玩家还是该干嘛干嘛，赶紧离开这个是非之地吧。

4. 丹妮尔·秀的房间位于二层，在那里还有一个热能幻影等着玩家。这种幻影的攻击力是所有幻影中最高的，建议玩家用异能把它击倒在地后直接用霰弹枪速杀以免夜长梦多。

5. 按照提示下载并制造武装钥匙后就可以离开这里了。由于胖哥哥把空间站锁上的缘故，玩家不能用正常的方式离开这里，只能通过保险柜脱出了。使用工作台解锁保险柜后，去对面的房间里右边的保险柜就是玩家脱出的路。在那里玩家还会遇到一个心灵操纵魔，建议玩家直接无视掉然后直接冲进保险柜了，只要速度够快，它甚至都不会反应过来。



# 此面朝上

## 可解锁成就 / 奖杯

**漂浮：**玩家需要救出伊威博士，详情可参考下文流程部分。必须注意的是，无论玩家是选择不杀害还是全杀害NPC，但必须要把伊威博士救下来。

**地狱之门：**在任务“货物收发”的过程中，没有任何NPC死亡。具体完成方法可以参考下文流程部分。

## 流程要点

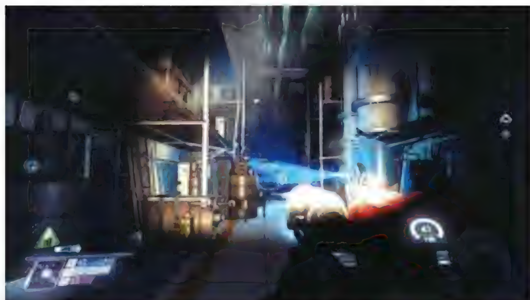
1. 在这段剧情里玩家将不能通过空气阀锁在空间站内移动，换句话说玩家所能去的地方被限制在了“货物存放所”。

2. 在来到货物存放所时会触发一个支线任务“伊威博士”，这个NPC和多个成就/奖杯有关，因此救他是必须的。虽然这个任务有时间限制，但时间很充裕，玩家无需过于担心。

3. 玩家需要利用位于存放所外（通道右侧）的工作台输入货柜密码(2312)并选择停靠，这样做就可以把伊威博士救下来，顺便帮自己创造一个进入货物存放所的入口。

4. 来到存放所后玩家需要消灭所有的敌人才能继续游戏，由于空间很大，玩家可以自由选择适合自己的战术，毕竟很多玩家玩到这里技能应该也学得差不多了，消灭敌人的手段应该比以前增加了不少。

5. 消灭敌人后先不要急着进去，从存放所另一个入口来到有喷火管道的通道，过去后在尽头的房间找到发电机开关并回复电力，之后就能使用外面的分解器和制作机了。



6. 要想继续前进，玩家需要找来三个炮塔。除了自己制作三个出来外，实际上存放所里面就放着不止三个炮塔，不算门外坏掉的那一个，进门右边的仓库（需要先调查工作台并用旁边便条的密码解锁）里有一个，另外外面的货柜里分别放着两个，一个在上方的货柜，需要先回复电力操作升降台才能上去，另一个在下方的货柜，都相当容易找到。

7. 布置炮塔后就可以开门了，开门前请做好相应的开战准备，二层有不少补给品和一个医疗勤务机，有需要的玩家可以加以利用一下。成就/奖杯“地狱之门”要求NPC全员生还，难度不高，最简单的方法就是开门后立即往门外扔反组引力球或者释放技能（例如可以让敌人倒地的“动态爆炸”），爆炸过后再用武器补枪。由于我方的火力相当凶猛，因此战斗几秒内就能结束。



# 重新开机

## 可解锁成就 / 奖杯

**援助友人：**完成支线任务“帮助米凯拉·伊路欣”，详情可参考下文流程部分。

**拟态屠杀：**要求玩家在5秒内杀死5个拟态，运气好的玩家可能会在流程中很自然就解锁了，而对于那些运气不好的玩家来说，不妨参考一下下文流程中的方法。

## 流程要点

1. 在去往发电厂的路上，玩家需要通过生命支援所。由于生命支援所和现剧情无关，玩家只是路过而已，因此并没有多少值得一提的部分。但一路来到发电厂门前后玩家会发现门被技术魔锁上了，玩家需要来到生命支援所另一边的“水质处理中心”把技术魔干掉才能继续前进。

2. 要想进入技术魔所在的水质处理中心，玩家可以用“杠杆Ⅲ”直接把门拉开，没有学到技能的玩家就只能用GLOO炮塔平台爬到入口右侧上方的通风口了。水质管理中心在流程里并不是必须要探索的区域之一，但在这里玩家可以完成一个支线任务“灵性之水”。任务所需要的“灵性粒子注射器”放在生命支援所的保安站旁的通风口里的尸体上，玩家可以通过一旁的厕所爬进去。而玩家的目的地“供水系统”是在水质处理中心的最高层的房间里，玩家需要用GLOO炮搭个平台然后把玻璃打烂才能进去。值得注意的是，这个任务并不一定触发才能够获得奖励，只要玩家找到注射器然后把它塞进供水系统就可以了，之后玩家只要找到空间站里的供水设备然后喝上一口就能补充自己的灵能。

3. 在到达米凯拉·伊路欣的所在地前玩家会来到一个巨大的房间。这个大区域分为三层，最棘手的敌人为几个普通幻影。最简单的路线就是直接灭掉左边的火，然后往下跳，最终目的地为出口左边的大火处。大火内有一个尸体（塔莉亚·布鲁克），这个尸体上放着离开这个房间所需要用到的门卡，拿到后就可以直接离开了。



4. 这个大房间里还有一个储物室，位置在区域右侧。这个房间里有着至少6个拟态，玩家可以把它们引出来后用风暴异魔引诱器固定它们的位置，然后扔两个反组引力球就可以顺利解锁成就/奖杯“拟态屠杀”。

5. 救助米凯拉·伊路欣的支线任务是有时间限制的，而且这个支线只有在完成这阶段的任务后才能继续，不过时间相当充裕，玩家无需过于在意。和伊威博士一样，米凯拉也是本作的重要NPC之一。



6. 到达反应炉后，从右侧的电梯间直接跳下去（着地前别忘了用喷射背包缓冲一下），能在尸体上找到门卡，其身旁还有一个“反应炉偏滤器”，拿上后继续往下走，然后把偏滤器放在一个顺手又不会离反应炉入口太近的地上。玩家需要注意的是，如果之前你没有遇到过一次“梦魇”的话，在最底层的反应炉前会有一个梦魇等着玩家，不想和它正面交锋的玩家可以在最高层给它来一枪触发支线后站在原处等倒计时过去。

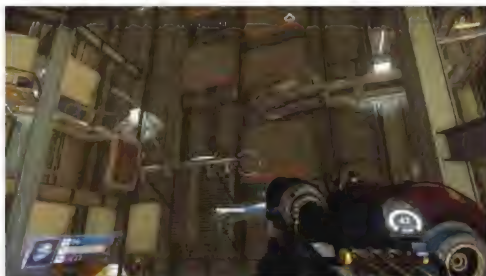
7. 在正式重启电源前，笔者建议玩家先把左侧的电梯给修好，一会能派上用场。当然，对于无能力或者灵能路线的玩家来说，就无需在意。

8. 重启电源的顺序可以参考放置在开关右侧的说明书，重启到一半后发生故障，玩家需要进去反应炉并更换偏滤器，这个过程难免会受到一点辐射，不过房间里有辐射药，因此不会给玩家带来太大问题。门后的囊状体巢可以在开门前往地上插一个风暴异魔引诱器，然后开门后等它们自投罗网就可以了。

9. 电源重启后整个空间站的地形会发生一点微小的变化，详细的变化就不在这里详细说明了，简单来说就是某些地形会塌掉（常见为楼梯）或者停电（大门不能打开）。



10. 重启后除了地形会变化外，反应炉所在的区域还会出现大量杂兵。建议玩家直接冲出房间无视所有敌人然后搭电梯迅速离开。没有学习相应技能的玩家可以先从初始位置的房间往左上跳，之后沿着中央的倒塌的平台一路往上爬。当快爬到顶层的时候从房间另一旁的管道爬上去即可。这里玩家会遇到两个技术魔以及四个被它操纵的炮台，无能力的玩家不推荐从中间直接往上跳，从左边的电梯口利用GLOO炮慢慢往上爬是个不错的选择。虽然有点慢，但被敌人发现的几率会低很多。





11. 把米凯拉·伊路欣的药找到并交还给她后就可以继续剧情了。如果之前玩家有打开植物园的空气阀锁的话，要回去植物园那是相当简单的事情。没有打开的话就麻烦多了，玩家需要绕一段相当长的路才能回到植物园。在这段路上有一点是必须注意的，那就是之前那个三层大房间会泄露可燃气体，玩家不能使用任何枪械以及会产生火花的技能，要不然会引发爆炸并直接死亡。

## 钥匙在我手上

### 可解锁成就/奖杯

**弃船逃生：** 玩家可以通过爬一旁的假山提前来到艾力克斯的办公室。这个奖杯/成就实际上是支线任务“谁是十二月？”的最后一步，玩家只需要在除了游戏终章的任何时候完成这个支线任务即可获得这个成就/奖杯。

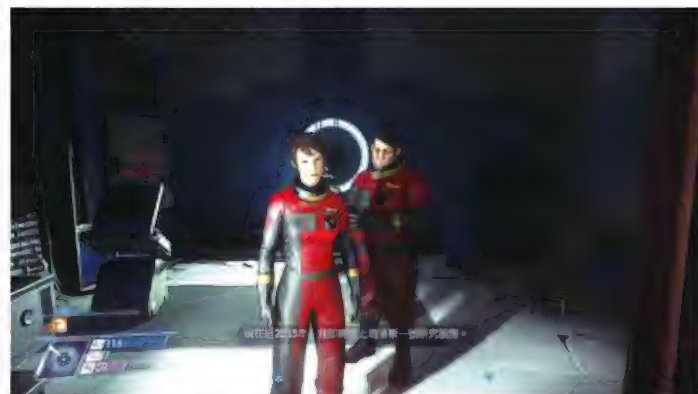
### 流程要点

1. 游戏进行到这里想必玩家的技能也学得差不多了，此时也是个探索空间站的好时间，玩家可以趁这个时候完成一些收集以及战斗类的成就/奖杯。

2. 扫描异形珊瑚的地方附近还有一个编织魔和心灵操纵魔，躲在外头利用Q光束枪把它们都解决掉再进去。里面还有一些囊状体巢，小心别被偷袭了。

3. 回去艾力克斯的办公室并触发剧情前，建议玩家准备一下，做好回复工作后让自己的状态达到最佳后再触发剧情。

4. 达尔的勤务机大军出来之后，建议不要恋战，直接撒腿就跑。在这阶段的剧情里，空间站内风暴异魔的数量会大幅度减少，取而代之的是达尔手下的军事勤务机。这种敌人不光数量多而且攻击高，建议玩家见到后直接逃跑。



# 收拾烂摊子

## 可解锁成就 / 奖杯

**没发生过：**这个成就 / 奖杯和支线任务“制服达尔”相关，同时也是成就 / 奖杯“不造成伤害”的必要条件之一。详情可参考下文流程部分。

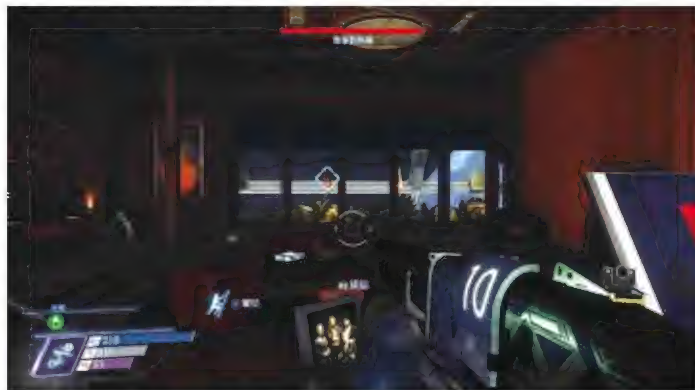
**不造成伤害 / 我与它：**详情参考下文流程部分。

**舍一保五：**要求玩家杀死艾力克斯。艾力克斯的生死和剧情以及成就 / 奖杯“不造成伤害”/“我与它”有关。详情可参考下文流程部分。

**致未来的我：**与其相关的收集总共有 11 个。其中 3 个为剧情相关，不会错过。另外 6 个在职员宿舍区顶层主角的房间里，通过调查工作台后来获得，门卡可以在主角位于塔罗斯一号大厅的办公室里找到。1 个位于植物园艾力克斯办公室的秘密保险柜里，密码可以通过完成支线任务“谁是十二月？”来得知。而最后一个则位于艾力克斯的安全屋里。

## 流程要点

1. 无论是单纯为了通关还是解锁成就 / 奖杯，笔者都推荐优先把达尔相关的支线任务给完成了。这样可以减少减少玩家在探索过程中很多不必要的麻烦。



2. 如果玩家之前没怎么乱逛空间站的话，这应该是玩家第一次来到停机坪。这部分流程没什么好说的，嫌麻烦的玩家可以选择无视打得火热的勤务机和异魔，直接冲进目的地即可。在停机坪的逃生舱处玩家会触发支线任务“尝试逃脱”，选择救人的玩家就按部就班完成支线任务，选择杀人的玩家就直接启动逃生舱发射杀死 NPC，简单明了。

3. 要想到达达尔的太空梭，玩家需要先升起登机平台。操作开关在停机坪右侧最高处的控制塔里，除了直接骇进去外，玩家还可以在停机坪最下层，太空梭下一个房间的尸体（史考特·帕克）旁找到钥匙卡。

4. 达尔的实际位置以及触发的任务会根据 NPC 的存亡状况而发生变化，其中具体分支如下：

（1）如果没杀死太多 NPC 或者没有杀死伊威、米凯拉和莎拉的话，达尔的位置将会是在生命支援所。达尔所在的房间可以通过使用技能“模拟物质”溜进去外，附近还有一个通风口可以爬进去。至于解决达尔的方法也有很多，其中最安全的是把场景中央的风扇修好（把卡主风扇的物体挪开），然后在左边的房间（也就是达尔所在地对面的房间）启动消毒程序，这样就可以在不杀死达尔的前提下将其制服。修好空气阀门的方法也很简单，除了直接修好以外，玩家还可以把另外一个区域的供氧移到货物存放所，操作方法为把零件移到写有“CARGO BAY”的开关上。

（2）如果玩家之前把伊威、米凯拉和莎拉全部杀死的话（或者分数达到坏结局，具体评分标准可以参考下文奖杯 / 成就部分的表格），这时玩家会触发特殊支线“主动出击”。然后只要玩家按照任务提示完成支线任务，达尔就会出现在停机坪的控制塔里。

（3）如果玩家在解决达尔之前先把科技官解决的话，达尔的位置会变成在植物园，玩家在进入植物园会进入倒计时，玩家需要迅速来到艾力克斯的办公室把达尔解决掉。科技官的位置是随机的，共同点是附近会有几个军事勤务机守着，提前准备好对付机械类敌人的武器和技能吧。

5. 目标为杀死全部 NPC 的玩家请注意，支线中“主动出击”出现的几个 NPC 只会在这部分剧情里出现，这些 NPC 为塔罗斯一号大厅的生还者，除此以外的路线里玩家是不可能接触到他们的（和成就 / 奖杯“失踪人口”不冲突）。和之前一样，请务必保证在敌人杀死他们之前先动手把 NPC 都杀掉。



6. 无论玩家选择杀死还是放过达尔，当达尔失去意识后，绝大部分军事勤务机都会立即停止行动。

7. 在和艾力克斯见面前，请保证自己已经准备好并完成了在这周目下你想完成的所有事项（收集、支线、成就 / 奖杯等等），因为一旦和艾力克斯对话后游戏立即会进入终盘，而且之后玩家将不能出去外太空移动。



8. 值得注意的是，要想达成“我与它”的玩家请务必保证自己是“亲手”杀死艾力克斯，补一枪是个不错的选择。选择救人的玩家则需要把艾力克斯拉回他的安全屋。安全屋里还有一个录音记录别忘了获得。确定没东西遗漏后就可以关闭声音锁并救下这位胖哥哥了。

# 我与你

## 可解锁成就 / 奖杯

**尴尬返程：**这个成就 / 奖杯要求玩家最后和达尔两人独自逃生。要求和“我与它”有点类似，但玩家必须要完成“制服达尔”且保证达尔生存下来。这就需要玩家保证伊威博士生存（至少在“制服达尔”触发前）。笔者建议想一周目内达成“我与它”以及“尴尬返程”的玩家请在相应流程里做好备份存档。

**我与你：**成就 / 奖杯要求其实就是本作好结局的达成条件。好结局的判定条件为玩家的“分数”，救助指定的 NPC（伊威、米凯拉、货物存放处的莎拉等等）、救下被心灵控制的人类、完成和 NPC 相关的支线任务都可以加一分，相反，杀死 NPC 就会减分。只要玩家目标为“不造成伤害”的话，这个成就 / 奖杯是不可能会错过的。不过必须注意的是，只要玩家杀死了伊威、米凯拉和莎拉，之后无论玩家救下多少 NPC（其实也没多少人可以让玩家来救了），都注定不会是好结局。

## 流程要点

1. 在这里玩家会有两条截然不同的路线，分别是保留空间站的“心灵无限”以及摧毁空间站的“万劫不复”。值得注意的是，玩家如果同时触发两个结局（把任务进展到了最后一步，即塔罗斯一号舰桥），游戏逻辑验算会出现错误，关键NPC的台词会发生混乱，而且前者将不能顺利触发，想观看全结局的玩家请注意这点。

2. 在这里玩家会遇到一种新敌人“至尊卷须”，这种敌人会蔓延在空间站的各处，只要玩家被其缠上就会不断受到伤害。不过玩家也无需过于在意这种敌人，毕竟这种敌人是无敌的，虽然用普通攻击可以暂时将其击退，但意义不大。

3. 鉴于两条路线虽然流程不同，但都是换个地方让玩家去跑腿而已，路上除了至尊卷须外玩家也不会遇到什么难缠的敌人，笔者也不过多阐述这段流程。值得一提的是，队伍无能力或者异魔能力通关的玩家来说，选择保留空间站的“心灵无限”路线的流程难度会相对低很多。





4. 两条路线中摧毁空间站是最有“大片感”的路线，在启动自毁程序后，玩家有两个选择，要不然和艾力克斯一起化为灰烬，要不然就在空间站被摧毁前逃出生天。选择后者的话还有两个选择，一个是搭乘艾力克斯的逃生舱（需要触发并完成支线任务“谁是十二月?”），另一个就是去停机坪和达尔以及其他生还者汇合。后一种方式的时间限制只有两分钟，时间非常紧凑，因此玩家的行动需要非常的快。选择这条路线的好处是可以在通关前和自己之前救出来的NPC对话，以及能在飞船后面的操作面板上看到空间站最后的生还者数量。一路救NPC过来的玩家此时应该会很有成就感吧。



5. 制作员名单后就是本作的结局了，玩家此时还需要再做一次抉择。是时候作出你最后的选择了，“摩根·余”。

# 《掠食》成就/奖杯攻略

## 综述

**XOne 版**

| 成就总数 | 1000 点 /48 个 |
|---|---|
| 全成就难度 | 4/10 |
| 全成就所需时间 | 30至40小时 |
| 在线成就 | 无 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无会错过的成就 | 有 |
| 成就BUG | 有 |
| 特殊需求 | 无 |

**PS4 版**

| 奖杯总数 | 49 个 |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 30至40小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无会错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG | 有 |
| 特殊需求 | 无 |

| 奖杯总数 | 49 | 铜杯 | 38 | 银杯 | 7 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

本作的全成就/白金不难，由于本作并不是一款单纯的主视角射击游戏，技能以及路线往往比单纯地用枪硬碰硬要有效得多，因此游戏的难度是和玩家的玩法息息相关的。另外本作还支持随时存档，在玩家可以通过 S/L 来获得相当一部分成就/奖杯。不过本作强制性要求玩家至少两周目（分别在两个不同的存档槽位上），幸好本作的流程实际上不长，而且没有难度相关的成就/奖杯，玩家可以全程在简单难度下进行游戏。

## 推荐完美路线

1. 在只取得人类技能的情况下完成一周目游戏，中途注意达成“不造成伤害”（不杀死任何人类），一些杂项成就/奖杯诸如支线、收集以及战斗相关的成就/奖杯也可以在这个周目下顺便达成，其中与异魔能力或者杀死指定 NPC 相关的成就/奖杯请提前存档，达成后立即读档。一周目要解锁的成就/奖杯如下：

| 我与你 |
|---|
| 不造成伤害 |
| 拟态屠杀 |
| 平静的死亡 |
| 拟态生物（需要S/L） |
| 变形大师（需要S/L） |
| 洞悉敌方（需要S/L） |
| 洞悉我方 |
| 工程师 |
| 勤务机 |
| 解除程序（需要S/L） |
| 准备挥杆（需要S/L） |
| 逃离速度（需要S/L） |
| 是活的！（需要S/L） |
| 致命思想（需要S/L） |
| 闪电球（需要S/L） |
| 转星美食家 |
| 枪枝狂热 |
| 环保3R |
| 内在价值 |
| 失踪人口 |
| 机密外泄 |

| 接触感应 |
|---|
| 旷职 |
| 弃船逃生（需要S/L） |
| 自证其罪 |
| 智囊团 |
| 致未来的我 |
| 报仇不嫌晚 |
| 加工自杀（需要S/L） |
| 她说打开 |
| 没发生过 |
| 完美复本 |
| 援助友人 |
| 棱镜之王 |
| 地狱之门 |
| 漂浮 |
| 黑市 |
| 找我吗? |
| 补考（需要S/L） |
| 余的另一面（需要S/L） |
| 咖啡时间 |
| 给世界的礼物 |

2. 二周目选择另一个存档槽位开始新游戏，并采取“无能力 + 杀害所有人类”的通关路线，具体要点可以参考上文流程部分，而杀死所有人类的要点则可以参考下文成就/奖杯部分。值得注意的是，在这个周目下伊威博士依然需要救援，而且在货物存放所与莎拉等人并肩作战时保证所有 NPC 都不能死。之后返回塔罗斯一号大厅时会触发对话，提示玩家伊威博士已经到达了主角办公室，此时再返回把货物存放所的莎拉等人全部杀掉。

达尔出场后依然是一周目的思路，不要杀害达尔，并按部就班地完成“制服达尔”。在达尔完成手术后备份一个存档，然后杀死伊威，接着杀死艾力克斯，选择毁灭空间站，最后和达尔逃出生天并解锁成就/奖杯”尴尬回程“。

3. 读取刚才的存档，这次把达尔和伊威都杀掉，然后在艾力克斯出场后将其亲手杀掉。在塔罗斯舰桥触发结局之前利用手动存档和 U 盘备份存档，其中后者需要把整个存档拷到 U 盘。然后学一个异魔能力接着通关，解锁成就/奖杯“对称分离”。二周目要解锁的成就/奖杯如下：

| 尴尬回程 |
|---|
| 我与它 |
| 舍一保五 |
| 对称分离 |

4. 读取刚才在舰桥上的存档，再次通关，解锁“不打针”，全成就/白金达成。值得注意的是，这条路线是可以灵活调节的，例如玩家可以选择一周目“无能力/异魔能力 + 不杀人”，然后二周目“人类能力 + 全杀人”的路线，玩家可以根据自己的玩法来调整全成就/白金流程。



### 转星年度员工 70点/

**解锁条件** 获得所有奖杯/成就。

**获取方法** 此奖杯在中文版被错译为“旷职”，获得条件也是错的。

### 我与你 90点/

**解锁条件** 你以最有同理心的方式完成了游戏。

**获取方法** 这个其实就是本作的好结局，达成标准是分数制，玩家只要达成某个条件就能加分或者减分，4分以上就能达成好结局，具体条件以下：

| 拯救伊威 | +1 |
|---|---|
| 拯救米凯拉 | +1 |
| 拯救艾力克斯 | +1 |
| 完成支线“达尔的最后通牒” | +1 |
| 完成支线“古斯塔夫·莱特诺” | +1 |
| 完成支线“拯救拉尼” | +1 |
| 完成支线“米凯拉的父亲” | +1 |
| 完成支线“丹妮尔·秀” | +1 |
| 完成支线“帮助路德·葛拉斯” | +1 |
| 拯救10个被心灵操纵魔控制的人类 | +1 |
| 不杀死达尔 | +1 |
| 杀死伊威、米凯拉和莎拉 | -100 |
| 杀死心灵电子所的囚犯 | -1 |
| 杀死艾力克斯 | -2 |
| 杀死伊威 | -2 |
| 杀死米凯拉 | -2 |
| 杀死莎拉 | -2 |
| 不拯救心灵电子所的囚犯 | -1 |
| 不拯救被困在货柜里的伊威 | -1 |
| 不拯救米凯拉 | -1 |
| 不拯救莎拉 | -1 |

### 不造成伤害 30点/

**解锁条件** 你没有杀害任何人类就完成了游戏。

**获取方法** 不杀死人类≠全部人类获救。玩家只需注意三点：

1.被心灵控制魔控制的人类只要不是玩家杀掉就可以，他靠近玩家后自爆并不会算在玩家头上。

2.在第一次到达舰桥时会触发支线任务“降临号太空船”，玩家只要不管它就可以了。

3.要想判断自己有没有（错手）杀过人，只需要查看统计即可，在没有杀死人类的情况下是不会出现杀害人类相关的统计的。

### 我与它 15点/

**解锁条件** 你杀死了塔洛斯一号内外的所有人类。

**获取方法** 虽然条件看似和前者相反，然而实际操作却比前者麻烦很多，因为这个成就/奖杯需要玩家"亲手"把所有人杀掉。这就意味着所有被心灵控制魔控制的人类和被困在货柜里的伊威都需要玩家亲手杀掉（前者靠近玩家会自爆，后者不跟他或者直接打开货柜，这些都不算"亲手"杀掉）。其中最麻烦的是员工宿舍区的18个被控制者，玩家必须要保证自己在第一次到达宿舍区时就把所有人给杀掉，要不然失去控制的人类会直接昏迷，当玩家离开该区域的时候就会直接从游戏消失！员工的状态和位置可以通过安检站的工作台来查看，本作里可杀害的人类如下：

**塔罗斯一号大厅的创伤中心**：崔佛·J·杨（被控制）

**停机坪逃生舱的两人**：支线"尝试逃脱"，选择不修理而是直接发射逃生舱就可杀死二人。

**植物园上层的温室**：3人（被控制）

**心灵电子所的囚犯**：1人（注：必须亲手杀掉，通过实验将其杀死不算）

**员工宿舍**：18人（被控制），难点之一，由于漏杀或者误杀的几率很高，建议玩家多多备份存档以防万一。

**员工宿舍厨房**："威尔·米切尔"，支线"厨师的请求"相关NPC）

**伊威博士、米凯拉**

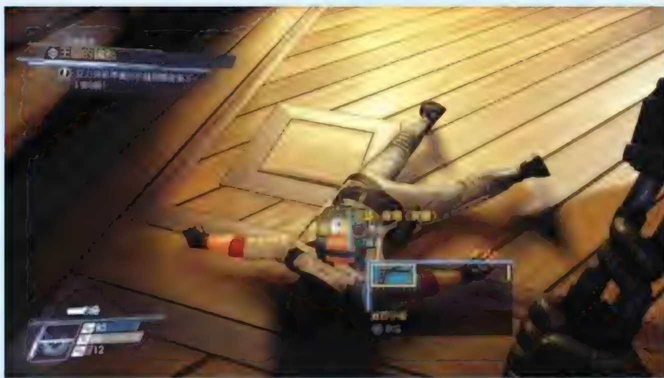
**货物存放所**：8人

**生命支援所**：4人（只会在达尔登场并触发支线任务"主动出击"后才会登场）

**达尔**

**艾力克斯**

总共42人，玩家可以通过统计来确定人头数。另外本作有一些乍看非常啼笑皆非的BUG，伊威和达尔是本作中少有的会在游戏里转移位置的NPC（货物存放所的也会，但是否转移以及会转移到哪里是不确定的）。由于本作事件触发的条件以及顺序都比较复杂，有时候游戏自身也会搞混。直接后果就会导致NPC会重复出现，例如理应到达办公室的伊威会同时出现在货物存放所，理应在停机坪的达尔却同时出现在了生命支援所。这种因为BUG而重复出现的NPC也是计算在内的，由于这个成就/奖杯与其说是要求玩家杀死"全部人"，实际上是要求玩家杀死"42"个人，因此这个BUG也姑且能算是良性BUG了，遇到的话不妨加以利用一番（当然别忘了存档以防万一）。



### 拟态屠杀 15点/

**解锁条件** 你在(5)秒内杀死了5只拟态。

**获取方法** 在流程中拯救米凯拉的路上会经过一个大房间，这个大房间的右侧有一个储物室，位置在区域右侧。这个房间里除了有一个通往下方房间的大洞以外，还藏着至少6个拟态，玩家可以把它们引出来后用风暴异魔引诱器固定它们的位置，然后扔两个反组引力球就可以顺利解锁成就。



### 平静的死亡 15点/

**解锁条件** 你在使用聚焦战斗时杀死了一名敌人。

**获取方法** 玩家需要先解锁"保安"技能下的"聚焦战斗"。顺便一提，虽然这个技能需要消耗灵能，但实际上却属于人类技能。

### 拟态生物 15点/

**解锁条件** 你已变形成一只拟态。

**获取方法** 玩家需要解锁"变形"技能下的"模拟物质"，其模拟对象必须是变成了其他物质的拟态（因为玩家是不能直接变成拟态的）。因为拟态在发现玩家后很大几率会不再变回物品，因此建议玩家利用探测器提前找到拟态，不要打草惊蛇。

### 变形大师 15点/

**解锁条件** 你已变形成至少(20)种物品。

### 洞悉敌方 10点/

**解锁条件** 你取得了一项风暴异魔能力。

### 洞悉我方 10点/

**解锁条件** 你取得了一项人类技能。

### 不打针 90点/

**解锁条件** 你在没有取得任何风暴异魔能力或人类技能的情况下，完成了游戏。

**获取方法** 建议在一周目通关并熟悉游戏后再来挑战。无能力通关的难点除了战斗难度会提高以外（即便是最低难度），补给也是通关的难点之一。建议玩家在无能力通关的过程中尽量不要管支线任务，只跑主线。由于能力缺乏的缘故，场景中很多地方，甚至一些正常流程中随便骇一骇就能进去的地方都需要玩家去找门卡或者找其他路进入。除了随身带好玩具弓以外，反组引力球虽然算是个杀伤性武器，但依然可以把一些障碍物（例如箱子）给"吸"掉，随身带几个方便开路用。

另外的一些难点可以参考上文流程部分，需要注意的是条件中的"完成游戏"指的是完成最终任务并通关游戏，其他通关手段（例如提前坐逃生舱离开的坏结局）是不算在内的。

### 对称分离 90点/

**解锁条件** 你在只取得风暴异魔能力的情况下完成游戏，并且在只取得人类技能的情况下也完成另一次游戏。

**获取方法** 要求玩家在两个不同的槽位里分别通关一次。其中风暴异魔的流程可以参考无能力通关要点，毕竟两者除了战斗难度以外都相当类似。

### 工程师 15点/

**解锁条件** 你在塔洛斯一号内外修复了(20)件物品。

**获取方法** 玩家需要解锁"工程师"技能下的"修复"。值得一提的是绝大部分可以让玩家修理的物品都需要技能"修复 II"，提前修好除了能更快地解锁成就/奖杯以外，对游戏进程也会有很大帮助。

### 勤务机 15点/

**解锁条件** 你在塔洛斯一号内外骇入了至少(20)个可入侵物品。

**获取方法** 玩家需要解锁"工程师"技能下的"骇客入侵"。顺便一提，骇客入侵最高可以升到4级，但实际上本作中并没有太多能用到4级技能的地方。

### 解除程序 15点/

**解锁条件** 你用心智挟持解救了一个受到心灵控制的人类。

**获取方法** 玩家需要解锁"心灵感应"技能下的"心智挟持"。

### 准备挥杆 15点/

**解锁条件** 你在敌人被上升力场举起时杀死了对方。

**获取方法** 玩家需要解锁"能量"技能下的"上升立场"。

### 逃离速度 15点/

**解锁条件** 你在正常重力下，把自己变成了物品并且炸飞了至少20公尺。

**获取方法** 首先玩家需要解锁"变形"技能下的"模拟物质"和"能量"下的"动态爆炸"，然后爬上位于植物园的艾力克斯办公室最高层，，随便丢一个小物品（例如资源）并变成它，发动动态爆炸并让自己自由落体就可以顺利解锁。

### 是活的！ 15点

解锁条件 你用幻影创造制造了一个幻影。

### 致命思想 15点

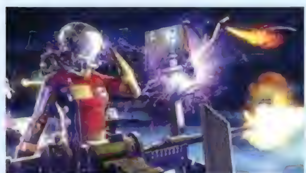
解锁条件 你用心灵冲击对付一名人类。

### 闪电球 15点

解锁条件 你用静电爆破一次击倒了至少两台勤务机。

获取方法 推荐先把静电爆破升级后再去尝试，升级后其范围也会扩大。本作中勤务机的数量还是有很多，懒得去找两台的玩家可以在后期达尔入侵后找军事勤务机来解锁，另外在支线任务“帮助路德·葛拉斯”中玩家也会一次过大量遇到勤务机，而且场景不大，解锁会更加方便。

值得注意的是，这个成就/奖杯的解锁是存在BUG的，如果遇到解锁不了的状况的话，请再试几次。在触发相关的支线任务或者进入场景之前请备份好存档以防万一。



### 转星美食家 15点

解锁条件 你尝遍了塔洛斯一号上每一种食物和饮料。

获取方法 玩家可以在探索的途中在场景或者尸体上找到食物，其中饮品类也算是食物的一种。玩家只要尽情搜刮场景，然后每看到一个食物就吃掉一个（或者留着回血用），基本上在游戏中后期就能顺利解锁成就/奖杯。另外本作几乎所有收集类成就/奖杯虽然都写着”每一种“、”每一个“，但实际上并不需要玩家找到所有收集，就以这个成就/奖杯来说，玩家会在食用30种食物后解锁成就/奖杯（实际上食物种类数量大于30）。

### 枪枝狂热 15点

解锁条件 你将一款武器完全升级。

获取方法 玩家需要把“工程师”下的“枪匠”技能升满后才能把武器完全升级。

### 环保3R 15点

解锁条件 你用单一个反组引力球回收分解了至少20件物品。

获取方法 找一个场景比较多杂物的房间扔一个反组引力球即可，这样的房间在游戏里有很多，第一次获得引力球的房间是个不错的选择。

### 内在价值 10点

解锁条件 你回收分解了自己。

获取方法 利用反组引力球把自己杀死即可，注意不要安装“分解器防护”。

### 失踪人口 30点

解锁条件 你找出了塔洛斯一号上的所有员工。

获取方法 员工数量一共有267个，玩家可以通过安检站的工作台来确定员工的位置，然后按图索骥即可。值得注意的是，本作里有不少NPC是需要玩家主线进行到一定程度或者触发某个支线后才会出现。而游戏里的几个主要角色，例如艾力克斯和丹妮尔·秀，由于剧情的原因这两个人是不能追踪的（具体原因这里就不剧透了）。

除了员工以外，一些不在员工名单上的人也是会计算在内，这些人包括了达尔以及志愿者（没有名字只有编号）。这些NPC合共数量超过280，而解锁成就/奖杯实际上只需要找到264个人就够了。

### 机密外泄 30点

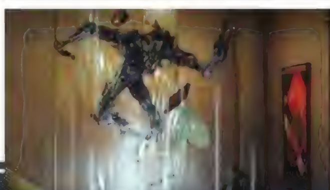
解锁条件 你读遍了塔洛斯一号上的所有电子邮件。

获取方法 解锁成就/奖杯需要找到151封电邮。

### 接触感应 30点

解锁条件 你找出并听完了所有TranScribe录音。

获取方法 解锁成就/奖杯需要找到65个录音。必须注意的是，这里除了需要找出录音外，玩家还需要听完才算是收集到。没听过的录音会在资料里以“！”显示。





### 旷职 10点

解锁条件 你上班第一天就被直升机螺旋桨叶片砍死了。

### 尴尬返程 15点

解锁条件 你和达尔两人单独乘坐他的航天飞机，逃离了塔洛斯一号。

获取方法 详细方式可参考上文“推荐完美路线”部分。

值得注意的是，这个成就/奖杯的其中一个条件是“除了达尔以外的主要NPC全部死亡”，但由于“复制人”的BUG（详情可参考成就/奖杯“我与它”），玩家可能需要把复制出来的NPC也一并杀掉（例如出现了两个伊威，则两个伊威都要杀掉）。其中伊威有可能同时出现在货物存放所以及办公室，达尔则有可能出现在停机坪、生命支援所或者植物园。

### 舍一保五 15点

解锁条件 你杀死了艾力克斯。

### 弃船逃生 15点

解锁条件 你在完成任务前，乘坐艾力克斯的逃生舱逃离了塔洛斯一号。

获取方法 需要完成支线任务“谁是十二月？”，支线的最后一步就是解锁条件。顺便一提，这个结局并不算作是游戏通关。

### 自证其罪 15点

解锁条件 你查出米凯拉的父亲发生了什么事，并告诉了米凯拉。

### 智囊团 15点

解锁条件 你帮助了伊威、一月和米凯拉，让他们在你的办公室碰面。

### 致未来的我 15点

解锁条件 你找出并听完了所有你留给自己的讯息。

获取方法 与其相关的收集总共有11个。其中3个为剧情相关，不会错过。另外6个在职员宿舍区顶层主角的房间里，通过调查工作台后来获得，门卡可以在主角位于塔罗斯一号大厅的办公室里找到。1个位于植物园艾力克斯办公室的秘密保险柜里，密码可以通过完成支线任务“谁是十二月？”来得知。而最后一个则位于艾力克斯的安全屋里，要到游戏后期才能进入，选择救艾力克斯的玩家关门前别忘了收集。

### 报仇不嫌晚 15点

解锁条件 你杀死了卢卡，为小艾报了仇。

获取方法 支线任务“丹妮尔·秀“相关，实际上玩家不需要杀死卢卡，只需要卢卡死亡就可以完成支线任务。卢卡从厨房消失后会在植物园舰桥的逃生舱里再次出现。

### 加工自杀 15点

解锁条件 你杀死了一月。

### 她说打开 15点

解锁条件 你用丹妮尔的声音样本进入了深层储存所。

### 没发生过 15点

解锁条件 你对达尔执行了逆适应神经切除术。

### 完美复本 15点

解锁条件 你与一月首次碰面了。

### 援助友人 15点

解锁条件 你找到米凯拉的强化针，并把她治好了。

### 棱镜之王 15点/

解锁条件 你读了全套《星辰扭曲者系列》，而且不后悔。

获取方法 《星辰扭曲者系列》一共有六本，前五本都可以很轻松地在空间站里找到。第六本也就是本作中惟一一本放在了位于职员宿舍的艾力克斯房间里，门卡可以通过完成支线任务“谁是十二月？”来拿到。



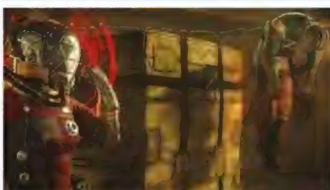
### 地狱之门 15点/

解锁条件 你完成了「货物收发」目标，而且没有任何人类死亡。

获取方法 开门后立即往门外扔反组引力球或者释放技能（例如可以让敌人倒地的“动态爆炸”），爆炸过后再用武器补枪，小心不要误杀或者误伤到NPC即可。

### 漂浮 15点/

解锁条件 你把伊威博士从货柜里救了出来。



### 找我吗? 15点/

解锁条件 你用心灵电子所卫星驱走或召来了风暴异魔梦魇。

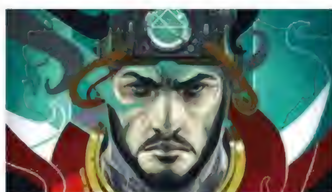
获取方法 在第一次遇到梦魇（不算流程里植物园里的那一次）后会触发支线任务“混杂的信号”，完成后就可以获得特殊录音，从菜单的“资料”里的“语音记录”选择卫星信号即可驱走/召来梦魇。



### 补考 15点/

解锁条件 你回到模拟实验室，并完成了A、B、C室的测试。

获取方法 这个成就/奖杯需要玩家获得超能力后才能就锁。调查位于神经调整仪部门的工作台（也就是游戏一开始测试的地方）重启测试，第一个测试要求玩家使用动态爆炸震开箱子，第二个测试要求玩家使用模拟物质变成椅子，第三个测试要求玩家使用远端操控操作按钮。测试合格的话会亮起绿灯，三盏绿灯亮起后即可解锁成就/奖杯。



### 余的另一面 15点/

解锁条件 你用心灵探测器扫描了你的幻影分身。

获取方法 使用能力“幻影分身”后扫描分身，值得注意的是玩家还需要升级一下能力，然后换个增加扫描速度的芯片才能够在分身消失前将其扫描。

### 咖啡时间 15点/

解锁条件 你找出了卡维诺博士的秘密囤货点。

### 给世界的礼物 30点/

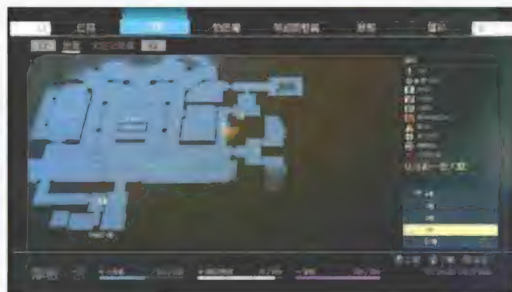
解锁条件 你帮伊威博士找到了古斯塔夫.莱特诺的神经网络。

### 黑市 15点/

解锁条件 你找出了走私犯的所有秘密交货点。

获取方法 一共有六个，和支线任务“塔罗斯走私组织”相关。玩家需要调查植物园主电梯前的尸体“莉莉·莫里斯”旁的录音并触发支线任务，玩家需要找的“保险柜”外表为带灯的火警警报装置。具体位置可以参考下图：

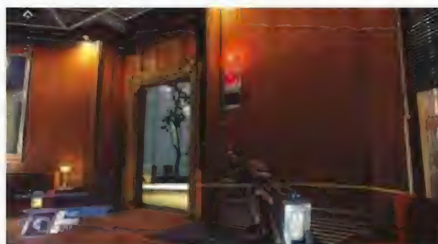




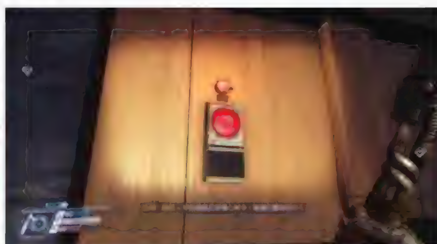
▲塔罗斯一号大厅一层左侧楼梯，旁边厕所前的走廊处



■植物园主电梯前的尸体“莉莉·莫里斯”旁



▲塔罗斯一号大厅一层右侧展示厅入口旁



▲货物存放所，生还者所处位置的二楼，那个房间除了有一个坐着的生还者以外还有很多食物。



■员工宿舍健身房，通往游泳池的走廊转弯口





▲►硬体实验室中央区域二层雕像旁



《杀手 47》是一款很奇特的作品，它的标题展示了它重启的决心，但是其重启的方式和同一发行商推出的《古墓丽影》大相径庭，被彻底改造的并不是 47 号特工这个已经接近于完美的杀手，而是游戏构筑关卡的思路，玩家不再是按部就班地对抗一个个难关，而是需要在庞大而广阔的沙箱空间中面对大量的选择，让玩家一再尝试的并非是游戏本身的难度，而是我们心中对于完美暗杀的至高追求。这或许不是系列中最完美的一作，但绝对是在定位上最为大气的一作，其在暗杀手法上展现出的多样可能性简直令人无法自拔。

文 稀饭 美编 anubis

| 杀手 47 | | PS4 XOne Square Enix | |
|---|---|---|---|
| Hitman | | 动作冒险 | 美版 |
| 2016 年 3 月 11 日 | 本地 1 人 | 对应年龄：17 岁以上 | |
| 售价为 PS4/XOne：59.99 美元 | | | |

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

HITMAN™

# 购买方式提醒

本作除了采用沙箱式的关卡构筑方式，因此有一个特立独行的地方就是采用了分章节的方式发售，这导致了购买本作的方式也变得比较多样化。就美服而言，目前已经推出了三个档位，其中“Intro Pack”需要用14.99美元购买，内含游戏的序章内容和第一个关卡巴黎，而如果玩家觉得试过之后感觉良好，可以直接购入“Upgrade Pack”，售价49.99美元，包含了后面所有的章节。但是这种买法是亏的，因为合起来玩家就已经付出了64.98美元。而如果玩家对于游戏品质有信心，就可以直接购买“The Complete First Season”版本，售价59.99美元，就是一个常规游戏的价格，里面包含了本作第一季所有的内容。







▲想要一次性买断的玩家们千万不要手抖买了“Intro Pack”。

# 系统详解

本作的系统基本架构和之前的“《杀手47》系列”作品比较类似，主要的差异还是体现在关卡的塑造和达成暗杀的手段上，如果玩家们有过之前作品的底子，上手应该不成问题，但是想要适应其暗杀的逻辑与节奏则可能需要花上一定的时间，但只要掌握了其节奏，往后就是其乐无穷了。



## 操作列表

| PS4 | XOne | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角 |
| L1 | LB | （长按）奔跑 |
| R1 | RB | 上弹/(长按)发动杀手本能 |
| L2 | LT | 瞄准 |
| R2 | RT | 射击/投掷 |
| L3 | LS | 视角换肩 |
| R3 | RS | 潜行/恢复行走 |
| △ | Y | 调查/（长按）捡起物品 |
| □ | X | 近战/（长按）使用物品 |
| × | A | 敏捷动作/（长按）更换衣服 |
| ○ | B | 掩体状态/丢下敌人躯体/（长按）拖动敌人躯体 |
| 十字键↑ | 十字键↑ | 收起手中物品/拿出物品 |
| 十字键←/→ | 十字键←/→ | 打开物品栏 |
| 十字键↓ | 十字键↓ | 丢弃手中物品 |
| 触控板 | VIEW | 记事本菜单 |
| OPTIONS | MENU | 系统菜单 |

## 操作进阶

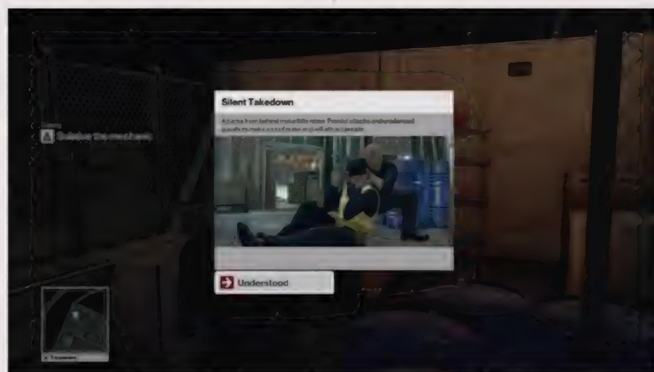
### 杀手本能

本作当中杀手本能的用途基本就是观察，发动时玩家的移动速度会减慢，但是能够看得到障碍物之后敌人的身体轮廓，暗杀目标会被用红色标记，一般人则会是白色标记，场景当中有用的物品则会发出黄色的亮光，但是目标怎么用还是需要玩家自己去研究。同时，记得注意头顶上有圆点标志的角色，他们能够认出47号特工是陌生人或是识破他的换装伪装，需要特意绕开。头顶有问号的角色是对某个地方的动机感到好奇，会前去调查，被硬币吸引的敌人最容易进入这个状态，而头顶上有感叹号的敌人就意味着他进入了警戒状态，如果47号在他们视线范围内，感叹号还会加上圆圈，他们会直接对47号开火，赶紧溜吧。




### 近战

视玩家面对敌人的角度不一样，近战的效果也有差异，正面的近战就是出其不意的拳头打击，之后会触发一个固定QTE，按下对应按键就可以把敌人摔倒在地，再按照提示补上一拳就可以打晕对方，不过动静颇大。在目标身后看到按键提示后发动近战就会变成绞喉，按照提示连打按键就可以勒晕对方，在没有被目击的情况下，这是最好的一种制服敌人的方式。



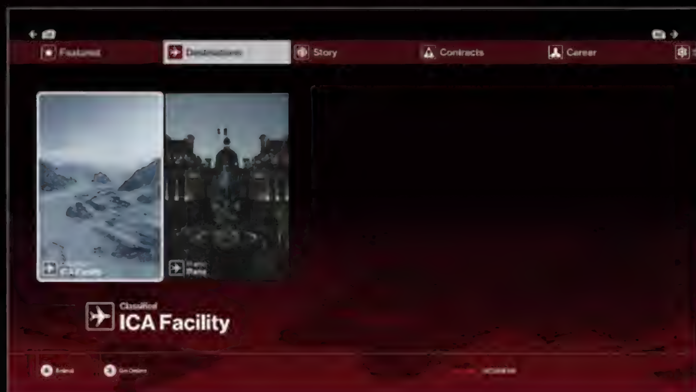

### 敏捷动作

敏捷动作包含了许多大幅度的动作，具体效果视玩家用于触发敏捷动作的对象而定，对于低掩体可以直接翻过去，高大的栅栏则是翻过去，如果碰到窗户就是爬窗，而如果是水管则是触发攀爬动作。



# 主要项目

本作的主菜单界面有着多项功能，但如果玩家只是采用离线的方式进行游戏，那么能够游玩的部分就会减少，而且比较要命的是关卡当中的许多挑战如果玩家没有在连线的情况下达成是不会被统计的，所以尽管本作是一款单机游戏，还是请玩家们尽量连接到服务器上来游玩。下面将逐个介绍菜单当中的功能项目，注意玩家实际上在一开始接触不到这个菜单，只有在完成序章的两个关卡的测试后才能正式进入菜单界面。




## Featured

重点推介界面，在离线模式下只会显示玩家目前下载的最新关卡，只要连上服务器，就会显示目前最新推出的游戏内容，例如新的合约和游戏动态。

## Destinations

目的地界面，功能就等同于选关，玩家能够按照地点作为分类选择关卡任务，目前这一区域只有ICA秘密设施和巴黎两个地点可选，点选对应项目后，如果目的地有多个任务内容——例如ICA秘密设施，则玩家需要进一步选择自己想要开始的对应任务。

## Story

故事模式，实际上就是主线剧情顺序的选关，里面除了包含按照主线顺序出现的任务，还有任务之间的剧情动画可以查看。

## Contracts

合约模式，这是其中一个需要联网去启动的模式，主要功能项目包括“Create Contract”（创造合约）、“Contract Creation Tutorial”（创造合约教程）、“Featured Contracts”（重点合约推荐）、“My Contracts”（我的合约）、“Latest Contracts”（最新合约）、“Escalation”（升级挑战）和“Elusive Targets”（隐蔽目标），下面将一一讲解。

**1. 创造合约及教程**：合约系统的核心就是让玩家选择一个关卡里的一个目标，用自己特有的方式将其暗杀，游戏会记录下玩家暗杀的对象和暗杀时的状态，生成一份合约，其他玩家可以选择这份合约，并尝试用合约创造者的方式来去暗杀目标，但是过程当中只会有暗杀目标时的服装和暗杀目标所用的武器这两个提示，后期当关卡元素变得丰富后，这种合约挑战会为已经摸熟了关卡构造的玩家带来不一样的全新乐趣。建议第一次尝试的玩家都先进教程学习一下怎么创造合约，掌握了之后实行起来是很简单的。

**2. 重点合约推荐**：和主界面的推介类似，都是推荐目前比较受关注的合约内容，当游戏社区随着发售后变得热闹起来，在这里玩家们会找到许多有趣的合约来进行挑战。

**3. 我的合约**：查看玩家自己创造的合约。

**4. 最新合约**：在这里可以查看玩家们最新创造的合约，随时关注社区动态的玩家可以来这里感受一下其他玩家最新鲜的开脑洞成果。

**5. 升级挑战**：比起单纯的合约要更为核心向的模式，其基本条件仍然是一样的，就是按照既定的目标，穿着特定的装束用特定的武器杀死目标。但是关卡被分为五个等级，随着玩家完成第一个等级的关卡，游戏会开始为暗杀添加新的目标，例如杀死目标后还需要打开对应的保险箱，这种条件会随着关卡的推进而逐渐增多，到了第五级的时候难度和复杂程度就会提升到一个非常惊人的境界，挑战难度更上一层楼，非常值得一试。

**6. 隐蔽目标**：目前隐蔽目标模式还没有更新对应的内容，不过从模式本身的名字上我们都可以大概猜到，这是一个讲究探索的模式，玩家恐怕需要独立寻找出暗杀目标到底是谁，杀手本能可能会遭到禁用或是功能被部分禁止。

## Career

生涯统计，另外一个需要连接服务器才能够开启的功能，其主要内容就是对于游戏当中要素的各种统计，包括了“challenges”（挑战）、“Mastery”（专精）、“Weapons”（武器）、“Gear”（装备）、“Suits”（服装）和“Statistics”（数据统计），下面将一一讲解。




**1. 挑战**：本作当中最杀时间的内容，每个目的地都有对应的大量挑战，分为多种类型，最常见的是“Assassination”（暗杀），会为玩家订立不同的暗杀方式要求，有的比较简单，就是用特定方法杀死特定的目标，有的则比较有挑战性，例如全程不换装不被发现地杀死目标。另外“Discovery”（探索）目标也比较常见，达成的难度则要低不少，一般都是换成某个对应身分的服装，但除此之外的目标一般都有着启示性，会引导玩家发现关卡当中隐藏的手段，通过这些手段，玩家往往就能够用于达成前面暗杀项目中的挑战，可以说是和暗杀项目相辅相成。“Feats”（功绩）则是综合的统计，一般内容对应的都是对前面的挑战内容作出归纳，例如穿过关卡当中的所有服装，完成所有暗杀挑战等。“Target”（目标）项目可以被理解为是主线挑战，会列出关卡当中必须要暗杀的目标，只有杀死他们后才能够触发主线剧情。

**2. 专精**：这个专精指的是对关卡的专精，每次当玩家完成一个目的地的目标，就会获得经验值，当累积了足够多的经验值就能够提升关卡的专精等级，新的等级会开启新的武器/装备秘密运输地点或是新的暗杀手段选择，从而给予玩家更多重玩的乐趣和达成挑战的便利。专精只存在于正式游戏关卡，序章并没有专精。

**3. 武器**：这里可以查看玩家在游戏过程当中能够使用的武器，随着玩家尝试新的关卡和提高专精等级，会有机会接触和解锁更多的新武器，这些武器可以在执行任务时选择通过偷运地点带入到关卡当中，从而为玩家暗杀提供便利。

**4. 装备**：这里可以查看玩家在游戏过程当中能够使用的装备，它们的作用往往没有武器那么直接，但是

能够提供一些其他方面的帮助，例如开锁器可以让玩家到达一些平常不容易进入的区域，硬币可以用来引开保镖和守卫，这些装备同样是通过玩家在关卡中接触和提升关卡专精等级而获得，不过因为一般来说都是体积小巧便携，大部分装备可以直接选择作为47号的随身物品被带入到关卡当中，但仅限两种，想要更多的装备也需要通过偷运来带入。

**5. 服装**：和前两项不一样，这个部分不是用来展示47号接触过——或者说剥走过的服装，而是查看他能够选择的默认服装，除了他标志性的西装，目前也有一套礼服可供选择，相信随着游戏关卡进一步增多，47号也会获得更多默认服装的选择，以现在的厂商习惯，甚至可能会有服装DLC推出。

**6. 数据统计**：游戏中数据的具体统计，目前内容比较单调，就是记录各种杀戮方式达成的数量，例如爆头击杀、毒杀和利用意外暗杀等等。

## Settings

游戏的设置项目，大部分都是常规的游戏画面和音效调整，比较重要的是“Gameplay”（游戏玩法）部分可以调整一些关键内容，例如关闭机会系统的提示、禁止杀手本能模式和关掉NPC头上的状态显示图案，如果有玩家觉得这款游戏带来的挑战还不够强，可以不妨来调一下。

# 暗杀流程

本作的暗杀方式从简单的角度讲就是一句话：“接近并杀掉目标，然后成功逃走。”，只要达成了这句话里的要求，一次暗杀就算是完成了，所以如果只是达到目标，其实并不困难，然而合理地达成暗杀仍然是一件颇费心思的事情，本作加入了开放世界元素，同时又对存档机制进行了一定的调整，从而使得要达成干脆利落的暗杀变得更为复杂，既考验玩家的耐心，也考验玩家的想象力和观察能力，下面先让我们来看看本作暗杀当中经常会遇到的一些元素。



## 身分限制

这是玩家最容易遇到的问题，也是比较符合现实的，大部分情况下，47号都没有进入目标所在区域的许可，如果堂堂正正从正面进入，往往会受到守卫的阻拦，而硬闯不但会引起守卫的警戒，也会引起暗杀目标的恐慌，甚至会让其躲入被重重守卫的区域，平白增加暗杀难度。

想要绕过身分限制，有两个方法：

**1. 潜入**，这个方法要因地制宜，有的场景可以轻松达成，有的则不太适合，例如有大量NPC存在的区域，玩家的行动很容易会被察觉。

**2. 变装**，这也是系列最有特色的系统之一，实行方法非常简单，要不就是在场景当中寻找能够更换的衣服，只要服装的职业身分符合进入对应区域的要求，就可以走进去，如果没有多余的服装，自然就是找落单的工作人员/守卫下手，将其勒晕或杀死后夺走其衣服穿上。但变装需要注意两点，一个是要记得找地方藏好昏迷或死去的NPC的躯体，一旦被其他NPC发现，不但会引起恐慌，昏迷的NPC还会被唤醒，从而令局面变得复杂，第二个是有部分NPC哪怕是在玩家换上了其他身分的服装后，也会认出玩家是生面孔，这一类角色需要躲开，需要注意的是部分暗杀目标都有这样的能力，所以玩家接近并暗杀对方时不能够被对方看到自己。



## 锁定目标

在拥有杀手本能的情况下，本作中想要锁定目标是不太难的，但是找到目标并不意味着找到暗杀的机会，大部分情况下，目标往往都会在人员众多的区域移动，而且身边跟有保镖，无论玩家是直接出手射杀还是尝试使用暗杀手段都有可能会受到阻挠或是被提前目击，从而使得暗杀出现变数，所以锁定目标之后，玩家需要做的是研究目标的行动模式，并寻找能够创造下手场合的机会，这就涉及到了本作当中的融入环境（Blending）和“机会系统”（Opportunities）。

**1. 融入环境**，在一些特定的场景当中，为了接近目标又不显得突兀，玩家可以选择去做一些和目前自己换装身分符合的行为，靠近对应的区域，按照按键提示选择Blending，只要玩家不中止这个行为，就不容易被目标察觉，从而能够近距离观察对方。

**2. 机会系统**，这是本作当中为了对应开放世界式设计而加入的指引，当玩家倾听到环境当中某些关键NPC的对话，或是发现了场景当中的某个关键元素，就会开启机会，这时候玩家进入记事本菜单，选择“Opportunities”项目，就可以看到当前关卡当中玩家发现的暗杀机会，按照其提示去操作，就可以创造出暗杀目标的条件。然而机会系统只管创造，达成之后如何让目标上钩则需要玩家再多花一点心思去探索。




## 实施暗杀

当你跟随目标足够久，掌握了其行动模式，又或是通过特殊的手段创造了让其落单的机会，那就是实施暗杀的时候了。和之前的过程比起来，暗杀一般是比较简单的，玩家可以用随身配备的消声手枪对

着目标脑袋来上一枪，就可以搞定，但是某些合约当中会对暗杀目标时的着装和手段有着特殊要求，记得确认自己符合这些要求，不然开弓没有回头箭，杀死了目标就没法补救，只能重开游戏了。

之后玩家还需要前往逃跑地点离开，如果玩家选择的是低调暗杀，只要藏好目标的尸体，不作出任何不自然的举动，自然可以顺利到达目标地点，途中可能会出现一些意外情况。例如有能够认出玩家的角色在某条路上堵住逃离的方向，但只要玩家不引起警戒，肯定是可以通过其他途径绕过去的，但如果玩家暗杀过程太过高调，建议要不就是找没人目击的地方更换服装，趁着没被发现赶紧逃走，要不就只能硬杀出去，但把一款暗杀游戏当成突突突打也太焚琴煮鹤了，还是请各位玩家尽量寻找安静而优雅的暗杀方式吧。



## 关卡机会详解

机会系统（Opportunities）是本作当中相当重要的系统，它可以指引玩家在庞大的关卡当中寻找到能够用于暗杀目标的机会，从而节省了在关卡当中苦苦地茫然摸索的时间。但是为了避免这个系统成为无脑的通关指引，机会系统往往只会提示到完成暗杀布局的一步，而最终要怎么暗杀则要交给玩家自己去考虑，所以本次攻略当中，我们在讲解机会如何达成的同时，也会给出暗杀的建议，方便玩家们达成目标。

### ICA 秘密设施 ICA Facility

这个地点当中只有最后一个关卡“The Final Test”有机会系统，而前两个关卡则没有，所以将以最后一个关卡为讲解对象。

#### Final Terms

1. 在换装成士兵并成功渗入到基地一楼后，来到二楼，拿起桌上的文件，注意如果用其他换装去拿这份文件会有被士兵察觉的危险。

2. 之后要换上 KGB Colonel 的衣服，因为这个目标经常会和暗杀目标呆在二楼一处有洗手间的房间里，而且目标会不时进入到洗手间，所以玩家可以稍微等待一下，然后在厕所趁着目标落单的时候将其勒晕。然后换上衣服，又或是等暗杀目标离开房间而 KGB Colonel 单独留下时立刻将其勒晕并拉进洗手间来获取其衣服。

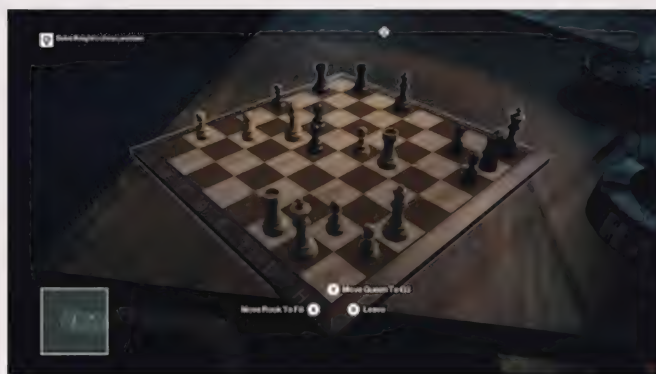
3. 以穿着 KGB Colonel 的状态靠近暗杀目标，除了袭击对方，会多出一个对话选项，对话后将其带到目标地点，暗杀目标就会开始尝试用电子通讯器联络根本不存在的对话对象，这时候玩家只需要关上房间的门，确保外面没有士兵通过，然后直接选用钢琴丝勒死对方即可，但是注意因为房间外就有士兵在巡逻，除了杀人的时机要选对，还得预留出将其尸体拖到房间尽头衣柜中藏起来的时间，不然尸体会被迅速发现。

#### To Fallen Comrades

1. 换上警卫的衣服之后，先来到基地的西北方，这里会有一个士兵把守大门，进入到基地当中后，会看到前方不远处堆叠的木板上放着一瓶老鼠药，记得拿走。然后来到任务地点，偷听更衣室里面两个警卫的对话。

2. 任务会提示玩家打晕更衣室外不远处的士兵来获得其衣服，但是士兵的附近有不少其他士兵在巡逻，所以要来到士兵背后堆放着一堆木板和货箱的区域，沿着地上的电线找到一个发电机，其供应的是士兵身边探照灯的电源，将其关闭后躲起来，被标为目标的士兵就会前来调查，趁机将其勒晕并立刻重新打开电源，避免其他人来调查，然后就可以换上其衣服。

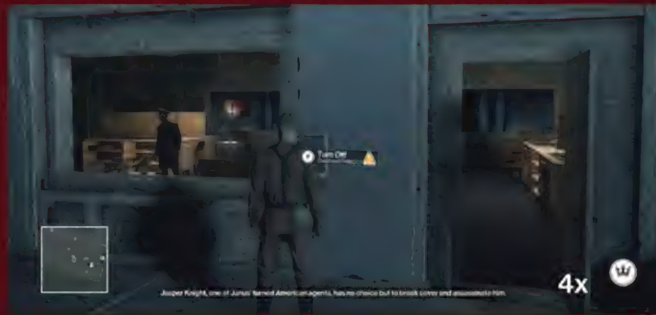
3. 前往新的目标地点拿走一瓶伏尔加酒，然后前往下一个目标地点放下伏特加，保证房间当中没人的情况下，在左边的杯子上下毒。之后的步骤比较奇特，玩家需要调查房间当中的棋盘，帮助暗杀目标解开棋局，选择“Move Queen To G3”这一步即可。之后目标会为了祝贺解开棋局而喝一杯，等喝下了老鼠药他就会拉肚子，所以玩家要先进入这个房间当中厕所里，爬到窗外躲藏，然后等目标进入洗手间后，爬进去将其勒死，然后把尸体藏在厕所中的箱子里即可。



#### Safe Conduct

1. 换上警卫的衣服之后，先来到基地的 1 楼东南方，注意不要直接走进去，会有警卫认得你，可以从基地西方入口绕进去。这里的柜台处会有两个警卫在对话，躲得远远地偷听，不然会被柜台当中的守卫认出来。两者对话完毕后会分别转头，这时候玩家可以先去拿走柜台上的档案，然后去前文中“Final Terms”提到的地点换上士兵服装。

2. 按照提示来到场景中的二楼，把文件放在投影机上。这时候会显示机会完成，但其实并没有，玩家需要来到投影机左边的户外平台，在门旁边就有一个电源开关，先不要调查，从窗户看室内，确认 KGB Colonel 和暗杀目标都有凑在一起研究投影后，再调查电源开关，投影机就会被关掉。这时候暗杀目标会尝试检查是否投影机出现了故障，而 KGB Colonel 却会来到户外检查开关，先躲好，就会看到 KGB Colonel 误开电源，把目标电死，玩家就成功完成了借刀杀人。这时候尸体肯定藏不住了，不过玩家可以通过户外的楼梯来到三楼，然后从另一边楼梯绕回楼下，并离开这个场景完成任务。




特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

## Safety First

1. 换上警卫的衣服之后，从基地西方入口进入内部，路上会听到两个工程师在讨论战斗机弹射椅的问题，开启机会的第一步。

2. 入内后玩家很快就会看到机库，阅读战斗机旁边的检查弹射椅流程，之后游戏会提示玩家去打晕一个维修工来换上其衣服，但其实只要去往“To Fallen Comrades”中偷听两个警卫对话的更衣室，就可以在里面找到一套维修工服，但去之前记得先在战斗机附近工作的维修工身旁拿走一个扳手（Wrench）。换上衣服之后记得绕路走出去，因为两个在飞机旁的维修工是可以认出玩家身分的。

3. 从战斗机的另一边绕到飞机前方，等待两个维修工都看不到玩家的时刻，来到驾驶舱旁，调查后可以破坏弹射椅的安全锁，这时候显示机会完成，但其实也并没有。玩家需要绕开能够认出自己的人，然后用维修工的身分和暗杀目标对话，把他带到飞机旁——当然是没有能够认出玩家的维修工那一边。

4. 调查之前看过的检查弹射椅流程，目标会登上飞机，期间不要乱按键，等出现提示后再按对应的按钮，提示目标一步步完成检查步骤。最后目标就会因为误触发弹射椅而被直接弹上天，虽然之后尸体会被找到，但玩家可以从基地西方的出口从容离开。



## 巴黎 Paris

巴黎目前只有“The Showstopper”这一个主线任务，升级任务因为要求不太一样，而且部分机会可以沿用，所以就不进行单独说明了。

## 15 Seconds of Fame

1. 进入派对后前往任务地点，会看到两个工作人员在讨论本次时装周的模特名人 Helmut Kruger，巧的是，他长得和 47 非常像。

2. 玩家可以在听完对话后立刻来到两个工作人员身后的后台化妆间，进入后立刻走去右方，会看到一个可以翻越的箱子，翻过去后潜行，可以看到不远处有一个工作人员，将其勒晕后换上他的衣服，这样玩家可以进入更多的区域。

3. 继续往目标区域走，可以在派对建筑后方的草坪上看到正在摄影的 Helmut Kruger。先不要理会他，来到右边有着灌木种成的墙壁的区域，这里会有两个保镖在巡逻，建议抓准机会，勒晕或用投掷扳手的方式砸晕靠近西边的守卫，并且将其藏在附近的木箱里。

4. 接下来等待一段时间后，Helmut Kruger 就会结束摄影，来到地图西北方打电话，玩家需要注意观察一下四周有没有人，在安全的情况下，等待 Helmut Kruger 打完电话，然后再将其勒晕，换上他的衣服并把他也藏在附近的箱子里，就是刚才放保镖的那个。同时捡起他的电话，就可以和其中一个暗杀目标“Dalia Morgolis”定一个约会时间。

5. 之后去化妆间，会找到一张空着的凳子，然后玩家可以把 47 化装成和 Helmut Kruger 一样的造型。现在玩家已经可以在绝大部分区域通行无阻了，不过玩家还需要完成一次 Helmut Kruger 的任务，就是去 T 台帮他走一趟时装秀。

6. 见到 Dalia Morgolis 之后，机会就会显示完成，实际上因为玩家会和 Dalia Morgolis 独处，所以完成暗杀的方法就非常多样了，建议可以使用桌上直接放着的致命毒药，先坐下和目标对话，完成后等着 Dalia Morgolis 转身去打电话的时候拿走毒药，下在玩家椅子左边柜子上的酒杯里，回头 Dalia 就会喝下，被毒死，不过因为她的尸体会立刻被发现，所以玩家就可以转头就走，去对付另一个目标。



## A drink to Die For

1. 这是用于对付 Viktor Novikov 的机会，所以和对付 Dalia Morgolis 的机会可以并行进行。开始追踪机会后，前往目标地点，聆听两个招待的对话。

2. 之后跟着其中一个招待进入地下室，在确认没人看到后将其勒晕并放在入口处不远的木桌旁的箱子里，然后前去寻找 Viktor Novikov 喜欢喝的鸡尾酒的配方。然后来到一楼厨房，找到老鼠药，再前往酒吧，选择融入环境来伪装成调酒师，此时按下对应按键就可以开始调酒，完成后立刻向酒下老鼠药，此时显示机会完成。

3. 用杀手本能开始查找 Viktor Novikov 所在的位置，一直跟踪他直到他走到酒吧，就会喝下有老鼠药的酒，然后觉得肚子痛，走到附近的厕所，而保镖并不会跟进去，立刻走进厕所，暗杀掉 Viktor Novikov，直接藏在厕所的柜子里，就可以转去对付下一个目标或是逃离现场了。当然如果玩家有走私致命毒药进来，那么可以下在酒里，省掉厕所暗杀这一步，但是 Viktor Novikov 的尸体会被发现。

## A Private Meeting

1. 一个执行起来略有风险的机会，玩家可以通过在进入场景时，来到右边停车场处，听到两个司机对话后开启。之后立刻再往地图的北边走，会看到两个司机旁边花园里会有栏杆可以翻过去，进入后先不要急，等在小屋旁的窗边，一个招待会不时走进屋里，等他在屋中时将其勒晕，然后把他拉到玩家进来的窗边，屋子后方就有一个垃圾箱可以将其藏在里面，同时玩家可以换上他的衣服。注意靠近窗时要开启杀手本能，因为招待有时候会在窗边抽烟，玩家会被立刻发现。

2. 用招待的身分入内，可以找到在户外酒吧附近的目标，一位 FSB 特工，倾听他打电话，搞清楚他要和 Viktor Novikov 见面的点后，开始寻找一个保镖并换上其衣服。可以参考“15 Seconds of Fame”在户外花园见到 Helmut Kruger 后的步骤，勒晕在地区西北角落的保镖，换上他的衣服。

3. 回去户外酒吧，以 Viktor Novikov 的名义将他们带去花园，注意花园里面有高级的保镖，会发现玩家的身分，需要及时躲开。同时前往花园路上尽量不要走室内，避免迎面撞上 Viktor Novikov。

4. 将两人带到目标地点后，机会算是完成，但是后续则有点麻烦，玩家需要在庭院当中找到一角，选择融入环境，伪装成保镖站在庭院当中，等待 Viktor Novikov 和目标对话完成，并且留在庭院当中，而其随身的保镖则会走到庭院的大门处守卫，这时候，玩家才可以跟踪 Viktor Novikov，趁着没有能够认出玩家的守卫在附近，而 Viktor Novikov 走到了庭院边缘的栏杆处时，直接将其推下海。之后只要躲开花园当中的警卫，走出花园就可以脱身。



## A Rare Scoop

1. 完成这个机会需要选择黏着遥控爆炸装置，不然的话完成之后没有太好的效果。进入任务后前往目标所在区域，这里是不准客人进入的，不过玩家可以稍微绕一下路，从西边没有守卫的入口进入，然后潜行到目标附近，会发现她的需要摄影机镜片才能开始工作，但是取得摄影机镜片的所在区域是停车场内部，客人不能入内，所以要勒晕同一个房间里正在使用电话的工作人员，并且趁着不被发现，将其拖到房间的隐蔽角落，换上他的衣服。同时记得把爆炸装置安装在任务目标放在她身后吧台的摄影机上。

2. 穿着工作人员服装就可以进入停车场，靠近目标地点后，先不要动手，等在大门遇到的采访记者二人组放下东西离开后，再拿走镜片，而且也不要被警卫看到。然后将镜片交给任务目标：一位时尚博主，然后就可以跟随她前往她将要进行采访的地点。

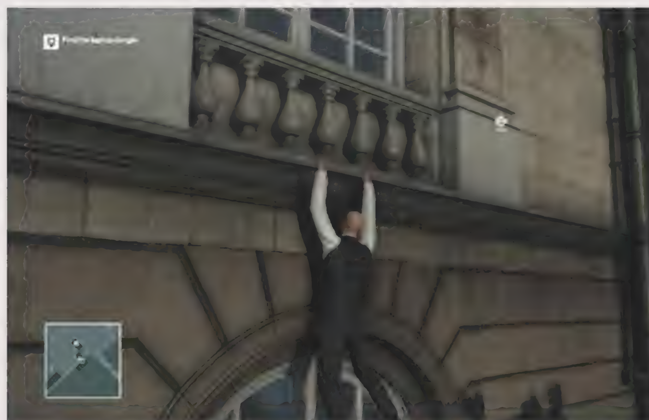
3. 等一段时间之后，Viktor Novikov 就会出现并进行采访，如果玩家有安装爆炸物，这个时候只要触发炸弹，就可以直接解决 Viktor Novikov，如果没有的话，也可以采用远距离射杀的方式，但那最好是在已经解决了另外一个任务目标 Dalia Morgolis 的情况下，这样玩家就可以直接奔向出口附近的逃亡地点。

## A Quick Break

1. 这个任务的触发方式比较绕，要在三楼听到目标打电话才能够触发，前往其身边的途径比较多，例如如果玩家完成了“A Private Meeting”，可以立刻走到建筑物后方入口的南方，就在目标的楼下，会看到墙壁上有一根水管，玩家可以直接通过这里爬上去，当然也可以通过变装成高级招待（围裙为黑色）然后找个箱子存起自己的所有致命武器，然后通过二楼楼梯处守卫的安检后来到三楼。

2. 听到目标人物谈论 Dalia Morgolis 的手提电脑后，立刻进入房间当中调查手提，之后需要前往的区域比较麻烦，是被禁止入内的，所以需要用潜行的方式通过，建议是进去这个区域的大门后，立刻往左走翻出窗外的栏杆，一直往左爬，来到中央打开的窗户，爬进去，靠着右边的掩体一直走到中央，躲过巡逻的警卫的视线，拿走任务物品，再原路离开。

3. 之后玩家需要一点耐心，等待 Dalia Morgolis 主持的拍卖开始，前往手提所在房间北面有着大量椅子摆放着的大厅，等到 Dalia Morgolis 进场，宣布拍卖开始，然后灯光开始变暗时，立刻前往手提所在的房间，插入装置破坏拍卖的进程，这时候机会显示完成，而玩家还需要等待一下，让 Dalia Morgolis 前来房间处理出问题的手提，不过麻烦的是，她身边会跟着一个保镖，所以玩家可以尝试用硬币将其引到外面的阳台，将其偷偷打晕后，再对 Dalia Morgolis 下手，而且就算她走掉了也没关系，玩家可以反复对手提进行干扰，从而不断地把 Dalia 引过来，总有一次可以得手。



## Guest of Honor

1. 想要找到触发机会的物品，得按照提示前往建筑西南方的停车场，这里是非工作人员免进的，所以还是建议采用“A Rare Scoop”第一步的方法，换上工作人员的服装后进入这里，查看 VIP 人员名单，发现有一名支持恐怖分子的大亨也来参加了本次的时装周，而他人就在二楼的贵宾室。

2. 进入贵宾室又是一番折腾，因为一般人员无法直接上二楼，建议用建筑东方中央的楼梯走上去，注意要潜行，然后勒晕在楼梯顶端的工作人员，换上其衣服后将其拉到楼梯中段，这样开门的时候就不会被别人看到。之后要进入目标的房间也比较麻烦，一般工作人员不能入内，玩家需要在目标房间西方找到一个纵向的房间，里面有一个钢琴和一个能够藏身的柜子，钢琴顶起琴盖的支架可以调查，但注意一旦调查就会松脱，然后让琴盖整个砸下来，发出引起附近房间高级招待注意的声音，这时候快速躲进附近的柜子，等对方进入房间并前去调查时，将其勒晕并换上其衣服。

3. 用柜子藏起昏迷的招待后，在房间角落里丢掉身上任何会引起警惕的物品，例如枪支和扳手之类可以藏起来但是体积不小的凶器，钢琴索和硬币之类的小物件则没关系。完成后前往目标房间门前，看守的警卫会需要搜索 47 的身，按照按键提示让其完成搜索就可以进入房间。

4. 目标有一位保镖陪同，所以不要急着直接动手，走到房间的西边，往北看会发现一扇门，打开后会发现是一间豪华的洗手间，里面的洗漱台上有一个闹钟，而门旁有一个衣柜，先调查闹钟将其启动，然后目标会单独过来检查，这时候躲藏在衣柜里，等其靠近闹钟后走出来将其勒晕，换上他的衣服。



5. 这时候玩家就可以伪装成目标了，直接走出房间前往三楼的拍卖场，然后坐在专属的位置上伪装成参加拍卖。之后只要在拍卖开始时立刻选择举拍，就会被Dalia Morgolis邀请到她的办公室当中。这时候机会算是完成，但是Dalia Morgolis的办公室不但附近有大量保镖，而且身边会跟着一个护卫，所以并不好下手，一个比较保险的方案是在办公室预设好一个陷阱，列如贴在办工作正面的黏着遥控炸弹，Dalia会走到办工作前再和玩家对话，让她走过去然后引爆即可。另一个比较绕但是安全一点的方式就是来到三楼的西北方，这里有一个户外酒吧，最尽头的红色桌子上放的饮料就是Dalia会来不时喝的一杯，笔者亲测过，虽然往里面放老鼠药会引起宾客的注意，但只要玩家立刻从红桌侧面走外部的通道躲进附近的房间，并不会有人追出来，也不会引发战斗，而Dalia却仍然会喝那杯酒，然后她会前往厕所呕吐，玩家能够利用贵宾的身分一直跟进去不被起疑，哪怕进了厕所也没问题，之后等她在对着马桶呕吐时，玩家甚至可以靠近然后按下对应按键，把她头按在马桶里淹死，之后藏在厕所的衣柜里，接着就可以离开了。

## Lights Out

1. 这是一个比较有终极刺客范儿的暗杀机会，但是达成过程比较凶险，需要进入很多被高度警戒的区域，例如任务一开始的触发对话就需要玩家前往三楼的储物阁楼区域倾听两个保镖的对话来触发。前往这里的手段玩家们大概应该都在前几个机会经历过了，这里提供一个比较直接，先是进入时装周现场，然后来到建筑西边的酒吧区域，从酒吧左边的通道走到后方，路上会被一个警卫看到，可以迅速跑过去而避免被盯住。吧台后方区域会有一个招待员在处理食材，玩家需要立刻勒晕他并将其藏在左边的衣柜里面，因为很快就会有一个客人打开房门进入到这个后厨区域当中，玩家起码不能够目击到在拖动昏迷的招待员，倒是在把招待员藏好而且客人站定位置之后对着衣柜选择换衣服并不会引起对方警戒，当然如果不放心玩家也可以通过丢硬币吸引客人注意力来趁机换衣服，或干脆勒晕对方也放进衣柜里再换。

2. 能够在后台区域通行后，经过建筑西面中央的楼梯来到二楼，注意保持潜行状态，并勒晕楼梯顶的工作人员，穿上对方衣服后，将其拉到楼梯中段，避免开门后被发现。之后还是走西边，来到西边最中央的一个大房间，里面没有开灯，只有一个高级招待在玩手机，关上靠近有其他招待在工作的房间的门，将玩手机的招待勒晕并藏在房间的衣柜里，换上他的衣服，并在房间里丢弃掉包括枪械在内的任何大型物件，然后前往南方通往三楼的楼梯，保镖会要求玩家接受搜身，按照提示按键完成即可。

3. 来到三楼后，玩家就已经接近目标地点了，进入储物阁楼后，立刻潜行，然后看准一个在巡逻的保镖背对玩家的时候，潜行到目标处附近，要记得保持杀手本能，因为附近有不少的保镖，找到一个靠近两个任务目标保镖的地方潜伏起来，倾听他们的对话。

4.，然后玩家需要回到一楼寻找舞台操作手册，只能是原路返回，调查之后会发现如果作为主设计师的Sato无法上台致辞，Viktor Novikov就会单独上台致辞。所以我们要先搞定Sato。他因为要上台致辞而非常紧张，所以我们可以在后台找到他后，去后面的战争模拟沙箱处，调查上面的投币口，丢一枚硬币（如果玩家没有带或者用完了可以在沙箱旁边的地上捡到一枚），然后启动这个装置。已经心绪不宁的Sato会大发雷霆，跑去喝口酒然后走到后台的隐蔽区域想静静，紧跟着他，在没人能够看到的区域立刻将其勒晕，然后丢进这个区域的箱子里。

5. 接着任务会要求玩家找一根撬棍，其实玩家只要回到刚才触发机会的区域即可，这里有一个窗口可以让玩家直接爬去舞台顶部的平台上，当然因为两边都有保镖在查看，所以玩家需要非常小心地沿着边缘爬到顶部，而在窗口旁就有一根撬棍。爬到中央的灯箱绞盘处，玩家就需要找一个不被各个角度的保镖看到的位置停住，然后耐心等待时装秀结束，Viktor Novikov就会上台致辞。之前记得搞清楚绞盘的触发点在哪里，不要关键时刻才发现站错了位置。

6.Viktor Novikov上台致辞的时候，确保台上没有其他人然后就可撬松绞盘，让灯箱倾泻而下，活活将Viktor Novikov砸死。之后玩家可以选择从平台的另外一边攀着边沿从一个没人看守的窗户爬回三楼，靠着高级招待的服装，玩家可以较为安全地走出这片区域，或是在这一层继续谋划杀死Dalia Morgolis——如果她还没死在你手上的话。



## Playing with Fire

1. 机会的第一个目标是在场景西北方的河岸边，玩家可以在桌上找到一个烟花表演的手册。这里需要有警卫或者是保镖的服装才能比较顺利地混进去，但注意附近的保镖有可能会认出玩家的身分，所以最好还是尽量躲着头上有圆点的NPC走。

2. 了解烟花的启动规则后，就可以前往建筑的二楼寻找烟花遥控器，如果玩家有保镖的服装，可以通行无阻，但要小心那些会认出你的保镖。遥控器附近有两个工作人员，所以没办法直接拿走，需要来到附近找到一个音频控制器，趁着其中一个工作人员走开的时候，将这个设备关掉，再趁着工作人员去检查的时候把遥控器拿走，就算是机会完成。

3. 之后这个设备的用法可以配合很多暗杀手段，但最好是在户外，这样可以有效吸引其他人的注意力，让玩家可以更为从容地解决Viktor Novikov。而如果玩家在室内使用，就会把他直接吸引到建筑西边的大门处，所以玩家可以在那里设伏，或是通过尾随先偷偷在没人看到的地方解决保镖，再杀死Viktor Novikov。



## 萨皮恩泽尔 Sapienza

萨皮恩泽尔作为本作的第二章，和第一章比起来在场景复杂度上提升到了一个新的高度，有足足8层（算上Level 0），场景的复杂度也超越了第一章当中的大宅，更是有着多变的环境，各种似是而非的互动元素也足以让第一次接触的玩家感到头晕脑胀。不过系列所特有的慢热魅力仍然会在你搞清楚了整个关卡的结构后，一点点地把你给吸引住。同时，和巴黎一样，萨皮恩泽尔只有一个主线任务“World of Tomorrow”。

### A Case Most Peculiar

1. 这是一个比较简单的机会，玩家也不需要太多的事前准备，就可以轻松地击杀一个任务目标。首先，任务会引导玩家去寻找一位私家侦探，任务目标之一的女科学家Francesca De Santis雇佣了这位私家侦探，约定要和他私下碰面，而玩家要做的就是冒充这位私家侦探。找到侦探后，会发现他竟然坐在长椅上睡着了，而玩家需要搞清楚他和女科学家之间的约定，而且他睡觉的地方是在大街上，所以直接打晕他拿走衣服是不可行的，于是我们需要先让他醒过来。在面对私家侦探的情况下，开启杀手本能向着左边看，会看到一个收音机，走过去将其打开，其发出的声音就会吵醒私家侦探。这时候记得不要在他面前出现，无论47怎么变装，都会被他认出来。



▲伪装技能S，拿个报纸就能装路人甲！

2. 侦探醒后并且与Francesca打电话约定见面地点后，会沿着城市当中的街道绕圈，试图甩掉跟踪自己的人，路上虽然有一个有藏昏迷的人用的垃圾桶，但是附近会有路人经过，很容易引起警戒，所以更为简单的方法是继续跟踪他，他会走到一个美发店外的小巷，这里的拐角处没有路人停留，巷外走过的路人也不多，玩家可以选择在这里下手。勒晕私家侦探后立刻换上衣服就走，因为这里最终还是会有路人经过并发现昏迷的侦探，但只要玩家立刻去执行下一步，是不会受到影响的。而如果玩家发现这条路上也正好有行人走过，也可以继续跟踪目标，他会在教堂前的水井旁打完电话后去上厕所，小心他进入厕所大门之前会回头观察，躲开他的视线，跟着他进入厕所然后将他勒晕，就可以拿到他的衣服，厕所里也正好有可以藏起昏迷的人的箱子。



▲为防侦探回头查探，继续用读报伪装大法。

3. 换上侦探的衣服后，前往码头，机会完成，不过其实玩家还需要耐心等待一下，Francesca会前来与玩家会面。这时候她身后跟着两个保镖，而且码头是公共区域，非常显眼，不适合下手，所以玩家需要先和Francesca继续对话，Francesca会带玩家到更为隐秘的地方交谈，那就是附近无人经过的隧道，而保镖会在隧道口等待，留下玩家和Francesca独处，这时候其实玩家们还是不必急着下手，Francesca会试图说服玩家伪装的私家侦探透露之前为另一个暗杀目标Silvio Caruso调查案件后获得的信息，当然47会用职业守则作为借口拒绝，而Francesca会让玩家多考虑一下，然后转身走开，这就是下手暗杀的机会了，勒晕她后拧断她的脖子并放进附近的箱子里，暗杀完成，之后可以从隧道的另外一边离开，不必经过保镖看守的出口。另外如果玩家选择用这个机会作为开展暗杀的序幕，记得捡起Francesca落下的Biolab Keycard，这个门卡是用于进入实验室销毁病毒的关键道具。



▲临走前给她一个热情的“拥抱”。

PS：或许是因为制作组第一次尝试分章发售，所以目前第二章的BUG比较多，例如这个机会当中如果玩家在勒晕私家侦探之前让其察觉了玩家在跟踪，可能会导致出BUG，Francesca不会在码头出现，所以为了避免这一点，请一定要保证跟踪私家侦探的过程万无一失。

## Absolution

1. 一个其实能够被玩家优化的机会，当然这里会把正确的执行步骤和简化步骤都详细告诉大家。首先按照任务提示前往教堂，可以看到目标就在告解间里面，在旁边的烛台架处选择融入环境，玩家就可以听到目标告诉牧师，因为她的失误，一位同僚不幸身亡，尸体就被放在附近的停尸间当中。



2. 之后玩家就需要想办法进入到停尸间当中，按照任务提示的方式，玩家需要在停尸间外墓场处等待作为目标的墓场工作人员，等到对方走到一个墓室的边缘无人看到的地方抽烟时，将其勒晕并换上他的衣服，再用这个身分进入到停尸间当中。但实际上玩家也可以在听到情报之后，立刻前往面朝布道台时右边的小房间，那里的桌上就放着一枚教堂钥匙，之后玩家可以靠着这把钥匙直接打开停尸间锁住的侧门——正门有保镖在看守，然后直接进入到停尸间当中。

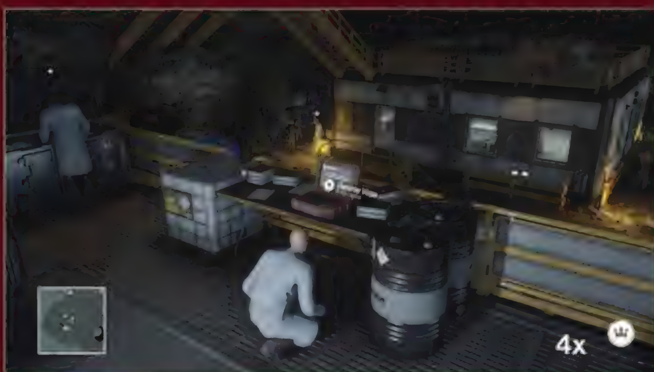
3. 不管玩家用的是哪个方法，应该都可以看到死去的科学家身上有着一套科学家服装可以用来伪装47，但不用急着拿走，可以先去尸体正对面的另外一张停尸床，躺上去伪装成尸体，等待触发这个的目标进入停尸房，她会向尸体道歉，不过在她入房时会有保镖检查房间，所以玩家必须保持在尸体状态，等保镖离开停尸间而且门关上之后，再"复活"并勒晕目标，将其放进尸体旁的箱子中。她会落下两个关键道具，一个是用于进入生化实验室的门卡，也就是上一个机会当中提到的Biolab Keycard，另外一个是Biolab Laptop Dongle，也就是生化实验室一台关键手提电脑的密匙，记得都捡起来，然后换上科学家的衣服。



▲专业装死30年，学着点吧，麦可！

4. 之后玩家可以选择从停尸房回到来时经过的房间，但不要从有保镖看守的门离开，而是走另一扇门，这扇门虽然从外面开时是被锁住的，但是从里面开不需要开锁，而玩家如果是通过教堂钥匙进来的，那就从原路离开，前往标注出的下一个地点。

5. 来到码头处，看向任务标注的地点，玩家会看到一条有着警示标志的石路，沿着路走，会在左边岩壁上看到一扇门，这里需要刷卡入内，如果玩家之前有拿到门卡，就可以顺利刷卡入门，进入到实验室区域。这里玩家需要躲着科学家们前进，因为他们都可以认出玩家并非他们当中的一员。到了这里机会显示完成，但其实还有重要的一步要做，就是摧毁实验室里的病毒。玩家可以先直走，来到斜坡的最下方，这时候往左边看，会看到一道黄色的楼梯，建议保持潜行状态走上楼梯，因为在上层手提电脑附近会有一位科学家在研究电子零件。这里建议存个档，然后尝试接近手提电脑并执行病毒的摧毁程序，就可以消灭病毒。但这时候实验室也会发出警报，所以玩家需要尽快撤离，可以靠着手提旁边的箱子作为掩体躲开科学家的视线溜走，而如果玩家觉得要稳妥，也可以直接勒晕科学家，但是也有一定机会引起其他人的警戒，所以看到情况不妙就可以读档，选择用另外一个手段。之后玩家只需要原路离开即可，虽然会有警卫巡逻过来，但是并不会识破玩家的身分，而能够识破玩家的科学家仍然会背对着玩家，只要快速从其身边走过即可。



## Beyond the Grave

1. 这是比较损的一个机会，其利用的是暗杀目标Silvio Caruso曾经在一年前经历过一次精神崩溃，并似乎被自己死去的母亲的鬼魂困扰的事实，玩家可以试图重现这个过程，让他再度精神崩溃。首先玩家得想个办法进入目标的大宅，推荐从大宅正面右边的公寓下手，这里一楼是一家肉店，旁边有一扇门，可以通往二楼和到三楼，其中二楼如果玩家有选择ICA安全屋作为偷运地点，就会是一间安全屋，玩家可以用随身携带的钥匙进入其中。进入房间后打开洗手间的门，并通过另一扇门来到屋子后方的屋顶上，往左看会看到三楼房屋的阳台，从阳台爬上去，确认房屋的主人还在阳台上，就可以换上卧室当中厨师帮工的衣服。然后直接从阳台返回屋顶，看向大宅的方向，就会看到围墙有一个缺口，从缺口跳下去就可以进入大宅内。

2. 落地后往右边看，会看到一扇门，进入后沿着左方楼梯往上走到厨房，再从厨房的门走到一处户外平台，往左边看，会看到一扇能够进入主宅的门。用这扇门进入主宅，立刻往右边看，会看到右手边第一个房间有一道通往地下室的楼梯，走下去会发



▲年度最佳清洁工——他连自己的头发都不放过！

现是洗衣房，而这里有一套房屋清洁工的衣服，换上之后，玩家就能在房屋的一二楼有着比较大的行动自由度了。

3. 重新用楼梯回到主宅第一层，玩家需要熟悉三个物品所在的位置，第一个是机会标出的，在主宅餐厅处的黑胶碟播放机，先不要将其触发，记住位置，之后回头走到主宅的前厅处——这里有个管家在大门处等待着接待客人。回头看向餐厅的方向，会看到有两道楼梯通往二楼，而右边的有一个电动座椅，然后走上这道楼梯，来到二楼后往右看，会看到一个启动电动座椅的开关，记住这个开关的位置，再远一点玩家会看到一个守住通往三楼楼梯的保镖，走到这个保镖面前，再往右看，会看到另一扇门，入内后直走到窗边，往左看，会看到一扇门，进入里面就会发现那是Silvio母亲的房间，而在床的旁边有一个呼叫仆人的铃，记住拉铃绳的位置，然后走到床边有着一顶紫色帽子放在上面的摇椅旁，启动旁边的风扇，令这张摇椅不断摇动。

4. 之后玩家就需要和时间竞赛了，先存个档，然后第一步是去启动黑胶碟播放机，Silvio会被吓得冲去查看，而这时候玩家需要立刻赶到二楼，开启电动椅的开关，并且迅速来到Silvio母亲的房间，拉响床边的铃，重现Silvio当晚遇到的情况，然后立刻躲进房间当中的箱子里。被吓得魂飞魄散的Silvio会一直沿路追到房间当中，并且被摇椅吸引而走向其旁边，这时候玩家出手将其勒晕并拧断脖子，然后把尸体藏在箱子中即可。之后可以从房间另一扇门处经房间配套的浴室离开，进行下一个暗杀或是逃离现场。



▲拉响摇铃后就算是完成最后一步了，瞬间有种恶作剧得逞的快感。

## By Candlelight

1. 一个会非常受死死团欢迎的机会，玩家将要破坏目标Francesca和Silvio雇佣的高尔夫球教练之间的浪漫约会，顺便把她给宰了！网球教练在大宅的西北方，玩家在找到他之前需要换一个身分混进去，这里推荐还是用“Beyond the Grave”机会当中第一步提到的厨房帮工和清洁工身分，注意在作为厨房帮工进入到厨房时，别忘了在里面找老鼠药（Emetic Rat Poison），用于之后的暗杀。



▲经典道具老鼠药在这一作仍然是居家杀人的必备“良药”。

2. 找到高尔夫球教练之后，先跟随他一段时间，聆听他在悬崖边休息时打电话的对话中透露出的信息，会发现他在和Francesca约定一次约会。这时候会进入到下一步，玩家需要搞到高尔夫球教练的衣服，这里有两个方法，比较简单的一个是趁着附近的保镖和教练都不在泳池旁时，对着教练不时会喝的一瓶水下老鼠药，他喝了之后会感到不舒服，跑到自己房间的洗手间里去呕吐，玩家只要跟进去勒晕他并换上衣服就好。如果这时候玩家的着装是房屋清洁工，一般除了不时走过的暗杀目标Silvio身旁的两个保镖会有可能把47认出来，其他大宅的工作人员是不会暴露47的身分的，比较安全，但是会消耗掉老鼠药，令之后的暗杀变得比较麻烦。另外一个方式则比较绕，而且有一点风险，在教练打电话的悬崖边，有一个保镖在背靠围栏抽烟，他也是玩家勒晕教练并夺走其服装的最大障碍，而在悬崖通往泳池的路上会有一个水龙头，打开之后就会不断流出水来，而且会引起这个保镖的注意，而在不远处就有一个藏起昏迷的人用的箱子，以上是条件。而玩家实施的方法就是趁着教练去喝水的时候，打开水龙头，引来保镖，在其身后将保镖勒晕并迅速藏到箱子中，注意保镖在查看水龙头的途中是会认出47的，所以要躲远一点，另外记得在勒晕保镖后关掉水龙头并捡起保镖的枪，不然教练会找另外一位保镖去处理，增加麻烦。这一步开始前记得存档，然后在没有引起警戒的情况下完成后也要存一次档。接着就比较简单了，趁着教练再去悬崖休息的时候，将其勒晕并拖到有一个小推车的角落来避免被其他人注意到，注意千万不要拖去附近朝下走的斜坡路上，那里也有保镖的巡逻。完成这两步之后，玩家只要换上他的衣服，然后捡起他的电话和Francesca联系，接着就可以前往Francesca的房间。



▲把这个现充推下山崖应该没什么关系吧？！

3. 根据玩家之前的步骤不同，玩家在Francesca房间当中的暗杀策略也不太一样，如果玩家有留下老鼠药，可以将其下在有蜡烛台的餐座上放着的香槟酒杯子里，之后坐在被阴影挡住的椅子上，好让进入房间的Francesca认不出玩家的样子，从而将玩家错当成高尔夫球教练。她会在说一大通话后喝上一口香槟，之后就会因为老鼠药的影响而进入到房间配套的洗手间当中，玩家可以趁机下手，不过要小心洗手间的窗户外不时会有保镖走过，不要被发现了。而如果玩家没有留下老鼠药，虽然也要坐上凳子，不过之后建议等Francesca进入房间并站定之后，直接起身用消音手枪爆她头或是直接走过去将她打晕，不然在说完一通调情的话后，Francesca会因为一个来自实验室的电话而不得不离开，这时候虽然她会背对玩家，但是留给玩家起身并进行攻击的时间非常短，她可能会先一步打开房门，这时候如果她死去，尸体就会被发现，并不利于处理。无论玩家采取什么样的方法，杀死Francesca后，将她的尸体藏起来，就可以安然离开进行另外的暗杀了。



▲被淹死的现充才是好现充。

## Catharsis

1. 一个比较简单的机会。玩家在大宅对面的广场上可以找到一位心理治疗师，正在和暗杀目标 Silvio 约定治疗时间。听到约定之后，玩家需要追踪附近咖啡店的招待，他会在完成一轮清洁后，走到咖啡店后方的小巷处抽烟。趁着四下无人，将其勒晕后换上其衣服，然后从咖啡店下层沿着内部的楼梯来到上层的厨房，躲开会认出玩家的厨师，拿走厨房当中的老鼠药，并绕到咖啡店的露天桌椅区，趁着治疗师走开打电话的时候，走到他坐的桌子旁，对着他的饮料下毒。他在喝了之后会前往附近的公厕呕吐，跟着他进入厕所隔间之后再将他勒晕，换上他的衣服并丢掉身上的所有枪械和爆炸物之类会被搜身查出的物品，然后走向大宅进行下一步。




▲我伪装了这么久，桌布都快被我擦破了，你个魂淡倒是快喝药啊！

2. 来到大宅门口，按照守卫的要求让他们搜身，之后前去会见大宅的管家，他会把玩家带到 Silvio 的卧室当中，期间不会有任何人能够认出玩家的身分，所以非常安全。进入到卧室之后会显示机会完成，而玩家需要做的也不多了，就是在沙发旁的椅子上坐下来，等着目标前来房间，躺在沙发上开始谈话后，玩家只要按下对应的按键，然后就会触发暗杀剧情。不过在坐下的时候，玩家需要记住 47 面对的一扇小门（相对房间的大门而言），下一步的时候会用上。

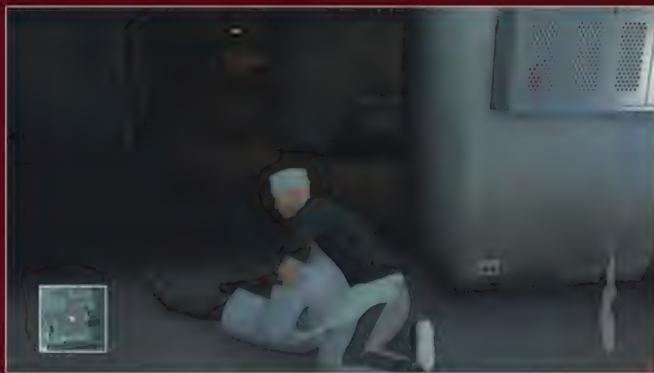


▲你个土豪说你压力很大？跟现在比起来哪个大！

3. 不过在完成暗杀之后，为了保证他的尸体不被发现，玩家还需要做一件事情，就是把他的尸体拉到刚才 47 坐下时正对的小门当中，房间里就有一个箱子，把 Silvio 的尸体藏好，玩家就可以用医生的身分从容离开，又或是换上这个房间里的清洁工衣服，然后从 Silvio 卧室大门另一边经过衣帽间，再从洗手间来到户外阳台，并从屋顶走到有小型天文台的建筑，再通过在屋檐跳下到二楼阳台的方式来离开。

## Hostile Environment

1. 这个机会一开始就要求玩家进入到秘密实验室，前往那里的方法比较多，例如玩家在任何机会当中暗杀了 Francesca 之后都会获得一张实验室门卡，之前的另外一个摧毁病毒的机会“Absolution”中玩家也可以获得方便进入实验室的服装和门卡，不过这里介绍一下另外一个方法。玩家先要利用之前“Beyond the Grave”中第一步提到的方法，换上厨房帮工服并且从围墙缺口进入到大宅，但接下来玩家不是进入到厨房，而是向着围墙缺口面对的悬崖方向移动，直到看到右边有一个通往地下的车库入口，这里应该会有一个科学家在抽烟，并且玩家在靠近时他会向着车库内部移动，趁着他走到两根柱子之间后再下手，不要太早，会被斜坡外的园丁看到，也不要太晚，不然会被通道里面的保镖看到。搞定科学家后，把他藏在车库东北方的箱子当中，换上他的衣服并拿走他落下的门卡，第一步完成。



▲一招“治”好了这位科学工作者多年的颈椎病。

2. 原地站好，开启杀手本能向着地图的西北方观察，会看到两个持枪的警卫并排站在玩家不远处。先丢掉身上所有枪械和爆炸物，然后走到两个警卫面前，就会发现这里是其中一个实验室入口。让他们搜身，然后玩家可以通过刷卡进入到实验室。

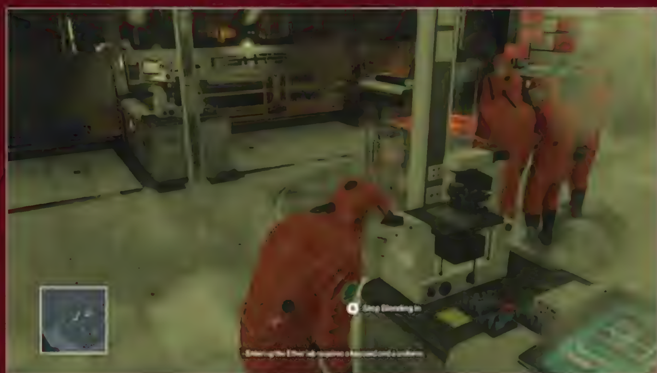
3. 从这个门入内，走下斜坡，玩家可以立刻往左看，会看到一道楼梯通往一个金属平台，保持潜行走下去，这个平台还有一道楼梯通往下方，但是因为玩家身穿科学家衣服，而楼下有大量可以认出玩家的科学家，所以要动作快，走下楼梯后，立刻向着右前方的警卫走去，会发现他身后一个通道，可以在趟过水后来到病毒实验室的后方。然后立刻左转，走一段路，就会在左边看到一些穿着生化防护服的人，他们就是病毒实验室的科学家，而附近一扇要刷门卡的门就是进入病毒实验室的安全门。这附近还有一位科学家，不过他背对着玩家，而玩家用科学家身分刷卡进入实验室时不会引起警戒的，所以可以放心进行。




▲就是这位警卫小哥被分配看守一条除了杀手没人会用的暗道，然后他即将华丽地失职了。

4. 进入实验室，首先要做的就是换上一件墙上挂着的防化服，然后就可以沿着左边的通道进入到实验室核心区域，里面中央放

着的就是病毒样本。但是样本前面有两个科学家正在观察，所以并不方便下手，这时候，以在两个科学家身后面对病毒为准，玩家的左前方和右前方各有一台设备，右方的可以通过调查来直接将其破坏，并引走病毒右边的科学家，左边的设备复杂一点，需要玩家操纵机械手分别对两个红色的样本取样，从而导致设备损坏，这时候左边的科学家就会前去调查。这两个设备可以拖上两个科学家一阵子，不过还会有另外两个科学家不时走进实验室当中，但是他们进来后很快都会专注于使用显微镜，并不会盯着病毒，所以在确保没人看着自己后，玩家就可以前往病毒前面的装置，调查其屏幕，让病毒的培养环境当中的温度不自然地升高，并会最终引发爆炸，毁掉病毒。这个毁坏的过程需要一定的时间，玩家在调查装置之后就可以回去换下防化服准备离开了，但如果觉得不保险，也可以通过调查附近的显微镜融入环境保持不被发现，等待病毒容器爆裂之后，再从容离开。另外如果玩家通过病毒正对着的装置抽走了实验室内的低温气体，可以令这个升温过程变得更快。



▲四个智障连我伪装时眼睛根本没对上显微镜都看不出来！

## First Day on the Job

1. 之前前文提到过起码两次的厨师帮工服，其实是用在这个机会里的，而其获取的方法仍然是和“Beyond the Grave”中提到的一样，通过ICA安全屋爬到三楼的房间并偷换衣服，但如果玩家想要暴力一点，可以直接上三楼按门铃，屋里那位原本要去当厨师帮工却偷懒的家伙会来开门并把47当做推销员来应付，玩家可以当面给他一拳直接把他打晕，也可以等他说完话转身的时候立刻走进屋里把他勒晕，然后换上衣服，继续从大宅的围墙缺口入侵大宅，并走到厨房处。

2. 之后玩家先要把厨房里的老鼠药拿到手，然后再和大厨对话，他正在试图复制暗杀目标Silvio的母亲当年的食谱，并吩咐玩家去搅拌一下锅里的食物，玩家先要走过去，通过调查锅来融入环境——其实动作就是搅拌食物，然后稍微往右看，就会看到这个天然气灶上是有开关的，调查一下开关来熄火，然后立刻再调查锅，就可以选择用老鼠药来下毒了。



▲和食物充分搅拌后的老鼠药会令你的排泄更为充分彻底——因为你根本都没消化就全吐出来了。

3. 完成下毒后，走到厨房外，往右边看就会看到一个餐铃，调查并敲响吃饭的铃声，大厨就会把加过料的食物端给Silvio，他在吃了之后立刻会感到不适，并走到附近的悬崖去呕吐，玩家可以通过绕路的方式，从Silvio就餐的桌子西南方的主宅洗手间窗户进入内部，并从北边的门绕到悬崖旁，从而不需要经过守着桌子并且能够认出47的保镖。之后玩家可以选择直接把Silvio推下悬崖让他摔死，但是无法隐藏他的尸体，也可以将他勒晕后拖进屋子里再料理并藏尸，但要记得小心，那栋屋子里偶尔会有一个保镖在巡逻，记得确认好没人在里面后再把尸体拖进去。



▲其实悬崖下是个不时有人走过的露天平台，然而忙着要吐的高富帅根本不在乎行人感受，有钱，任性！

## Memento

1. 这是本作当中暗杀方式比较粗暴的一个机会，它的触发地点是在大宅的顶部，前往这里需要的手段倒是正好和“First Day on the Job”这个机会连了起来。首先，假设玩家已经靠着之前的方法杀死了Silvio，那么在他呕吐时背对的建筑二楼就是前往机会触发地点的好方法，玩家需要先来到二楼，然后立刻左转并注意左边，会看到一个有大型地球仪的房间，玩家面对地球仪时，右边的桌子上会有一个大宅内的万能钥匙（Mansion Masterkey），记得拿走，对于之后完成任务有一定的帮助。



▲有钱任性2.0，万能钥匙随便丢。

2. 拿到钥匙后，回到楼梯口的另一边玩家会看到一扇门，打开后就会发现外面是建筑的外阳台，往左边看就会发现一根通向楼顶的排水管。爬上去后往着左前方看，会看到另外一根水管，再爬上去，直走一段路，就会看到右边有一扇门，潜行入内，会看到两个保镖在研究一个保险箱，这就是机会的触发点。根据他们的对话来看，Francesca在暗中调查Silvio，并且让两个被她买通的保镖调查阁楼的保险箱，但是两人都找不到密码。

3. 原路返回到第二根爬过的水管，重新爬下去，然后往左边走，就会看到一个小阳台和一个窗户打开的房间，跳进去就可以

在桌上找到写着密码的纸条。原路返回到保险箱处，两个一无所获的保镖已经离开，玩家可以从容打开保险箱，却会发现里面放着的竟然是一束Francesca的头发，看来Silvio也对她起了疑心，收集了她的头发作为DNA样本，想要调查她。

4. 接下来的步骤会要求玩家找一身保镖的衣服，然后伪装成找到证据的保镖去交给Francesca，但其实玩家穿成清洁工的样子去找她也可以，麻烦在于她身边会有一个保镖能够认出47的样子，所以需要一些解决办法。不过在讲到具体方法之前，先提醒玩家们记一下，在保险箱正对的方向，如果玩家开启杀手本能，会看到两根高亮的烟囱，通往楼下的两个火炉，而且旁边都有高亮标记的爆炸物，记住靠近保险箱的那一个和爆炸物的位置，一会儿用得上。之后玩家需要前往离保险箱比较远的烟囱附近，会看到一道通往下方的楼梯，尽头是一个通往下层的方形门，玩家跳下去就会发现这里是"Catharsis"机会中提到过，能够藏起Silvio尸体的小房间，当然现在玩家需要的不是藏尸体，而是用万能钥匙通过连通卧室的门进入Silvio的房间，千万不要走另外一扇门，会被守在Silvio卧室门前的保镖看到。进入卧室后，寻找床前的电视机，开启后立刻躲到电视机左边的衣帽间里，守在房外的保镖会入内检查电视机，趁机绕到他背后将他勒晕，并藏到衣帽间的衣柜里，就可以换上他的衣服伪装成保镖。之后从卧室的大门走出走廊，直走到另一扇大门处后左转，会在右边看到一扇门，这扇门通往Silvio的书房，Francesca会不时走进这个房间里面搜查，而跟着她的两个保镖当中，能够认出玩家身分的人不会进入房间，另外一个在房间当中的保镖则不会认出玩家。书房的门是锁着的，但玩家之前因为拿到了万能钥匙，所以可以用钥匙开门进入房间，把样本交给Francesca。机会进入最后一步。




▲卧室里还给自己配了台起码50寸的电视，换成我都肯定看呆了！

5. 接下来玩家要和时间赛跑，Francesca在拿到样本之后，会走到附近的火炉旁，把样本丢进去烧掉，并在火炉旁自怨自艾一番，这时候玩家需要原路赶回保险箱所在的阁楼，来到烟囱旁，开启杀手本能确认Francesca位于下方火炉旁后，直接抓起爆炸物然后调查烟囱的开口，就会触发暗杀剧情，落在烟囱下方火炉上的爆炸物会立刻爆开，炸死Francesca。接下来玩家就可以逃离了。



▲爆炸吧，现充！

## Memory Lane

1. 一个比较简单而且有趣的机会，玩家需要找到Silvio儿时的纪录片，并且在他的个人办公区域播放，使他被情怀所吸引而调开保镖，最后再给他一个"回忆杀"。达成这一步需要的是混进大宅，这一点大家在经过前几个机会之后已经很熟了，这里还是推荐厨师帮工渗透大法。按照"Beyond the Grave"中的第一步，混入到厨房之后，从有餐铃那边的门离开，左前方的建筑上打开的窗户就是玩家潜入用的入口，趁着四下无人跑进去，小心查看有没有保镖在屋里巡逻，确认安全之后，立刻来到二楼。然后往左走，很快就会发现右边是挂着太阳系天球仪的房间的二楼。沿着这个房间二楼的空中走廊走向远处通往三楼的楼梯，在天文望远镜旁边有一张放着手提电脑的桌子，桌旁就放着一卷录影带，里面就是Silvio儿时的纪录片。

2. 拿到纪录片后，通过楼梯回到一楼，进入有天球仪的房间，小心观察暗杀目标是否在房间里，如果在就躲起来等一下，等目标走了之后，找到房间里一套黑死病时期医生的服装，先不要调查，而是找到服装附近的投影仪，把录像带放进去播放。

3. 之后目标很快就会回到房间，玩家需要做两件事情，一个是在医生服装的附近台座上放着的两把匕首之间挑一把拿着，然后调查医生衣服，穿上并伪装成医生服装的雕像。这时候玩家不需要移动，就等Silvio进入房间后，被录像带吸引，并且赶走保镖之后，解除伪装形态并手持匕首靠近Silvio，再按对应按键，就可以触发特殊暗杀。之后把Silvio的尸体藏到屋中的其中一个箱子里，换下医生的衣服，就可以离开了。



▲土豪，你感受过绝望吗？

## The Good Son

1. 如果玩家选择的是默认的任务开始地点，那么这个机会的触发点就在47面对大宅时的左方。走过一道拱门，玩家就会看到一台运输车撞毁在了路旁，另外一边有一个自行车翻倒的骑手倒在地上，而一个明显是驾驶员的花店员工正在车旁打电话试图找人来修车。玩家需要做的就是打晕这个花店员工，并换上他的衣服，再拿走车一旁散落的花中的一束，送到大宅当中。虽然玩家立刻下手也不会引起任何人的警戒，但是这台车其实是两个员工在开，另外一个人在询问那位倒下的自行车手有没有大碍，两人完成对话后，这位员工就会回到车旁，而且附近也没有藏起被打晕的人的地方，所以如果玩家想要让夺取衣服的过程更完美，只需要等。坐在车旁的椅子上，用看报纸的方式融入环境，目标员工在检查完车子后，会打电话跟上司报告并试图解决问题，而另外一位员工和自行车手对话后，会跑到悬崖边吸烟，而自行车手则会坐到玩家所在的椅子上让自己喘口气。这时候玩家只需要等那位目标员工打完电话，就会发现他将再次走到车旁检查车胎，这就是下手的好时机，因为接下来的一段时间，另一位员工

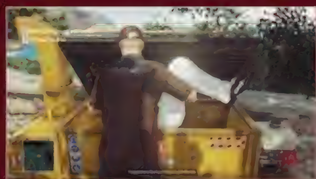
和自行车手都不会改变自己的状态，所以玩家只要把被勒晕的员工拖到自行车手坐着的凳子后方，就可以在一段时间里避免被人发现。然后玩家就可以换上他的衣服，丢下身上所有爆炸物和枪械，拿上车旁的一束花，去大宅的正门进行下一步。



▲祖传藏“尸”，毫无破绽。

2. 大宅正门的保镖会对玩家搜身，完成后直接走进大宅的前厅，和管家对话，他会把玩家带到 Silvio 的母亲墓地附近，玩家需要自己走去墓地前。在墓地上放下花，Silvio 很快就会过来，这时候玩家可以躲在墓地正对面的箱子里，因为 Silvio 到达之后会赶走保镖，然后跪在墓前悼念自己的母亲，这就是下手的好时机了。搞定之后，把他的尸体藏在刚才 47 藏身的箱子里，就可以顺利离开。

PS：这个任务有个比较重口的解决方法，那就是在正对墓地时，玩家可以在左方看到一台碎草机，如果玩家杀死了 Silvio，可以把他的尸体放进这个碎草机里，让他整个尸体被碎成化肥，来个死无全尸……





▲我们不生产有机肥，我们只是大自然的搬运工。

# 马拉喀什 Marrakech

在游戏的第三章，47 将会来到摩洛哥的马拉喀什，对付一位无良的银行家和一位跟他同流合污的将军。这个新剧情关卡里空间宽广，而且有着密集的人流，如何在茫茫人海中创造出暗杀的机会，就比较考验各位玩家们的技术了。

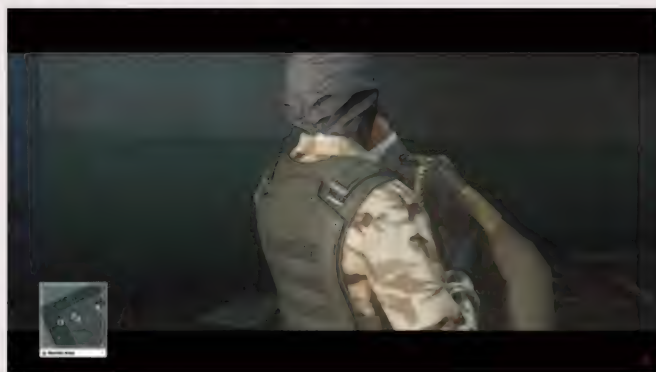
## Bad Blood

1. 这个任务的触发点是在学校内，但是玩家一般是无法进入到这个触发点的，这里建议大家使用机会“Why We Fight”中的步骤混进学校，然后就可以听到两个士兵的对话，发现有一个士兵因为背叛了将军，被逮捕并关在了一个房间内。

2. 然后任务提示玩家去获取一套士兵军官的服装，方法其实比较简单，前往军官所在的房间，这个房间有一扇墙已经破损，可以通往旁边的房间，那里有一个木箱。先用投硬币的方法，把负责保卫这位军官的士兵引到旁边房间，在不被军官看到的情况下将其勒晕并塞进箱子里。然后看好军官房间外走廊的士兵，趁着士兵走到走廊的另一侧，走进房间勒晕军官，并将其藏在这个房间的箱子里（靠近一扇锁着的棕色大门），然后换上他的衣服。

3. 之后按照提示来到被逮捕的士兵所在的房间，利用军官身分就可以调走正在这里看守的士兵，之后玩家需要勒晕已经被绑在椅子上的士兵，将其藏在房间的衣柜里，并且换上他的衣服并坐在椅子上，伪装成是这个士兵的样子。至此，机会完结，而玩家需要做的，就是耐心等待。

4. 没过一会儿，将军就会走进房间并威胁伪装成囚犯的 47，等待暗杀的按键指示出现，然后按下，47 就会突然暴起拧断将军的脖子，将其尸体藏在房间柜子里，就可以安然离开。这个机会基本上就是和“Why We Fight”配套，可以连在一起完成。



▲深情一吻！（误）

## Cherry Blossom

1. 任务触发地点是在大使馆当中，但是因为任务目标被安排在了大使馆的安全区域，所以在前往目的地之前，玩家需要找到能够让自己进去的手段。先前往地图的左上角，找到一栋有两道楼梯可以通往上层的房子，楼梯在室内，被珠帘挡住，需要好好观察一下才能找到。同时记得不要被别人看到你上楼，因为算是非法入侵。

2. 来到上层，玩家会看到一个在巡逻的士兵，和一个在讲电话的女工作人员。视玩家选择的楼梯不同，需要对付的目标也不同，如果是在女工作人员的一边上楼，就看准机会掐晕她再对付士兵，如果是另一边则是反过来。注意女工作人员在打电话的时候会不断转向，所以要保证自己是在她身后发动勒脖子，不然产生的响动会引起士兵警戒。同时因为房子的主人也会不时来到上层，所以记得勒晕两个目标后都拖去箱子处藏好。

3. 捡起女工作人员落下的大使馆安全室门卡，玩家可以换上士兵衣服，用门卡从大使馆右边的侧门进入内部，建议参考“Golden Touch”机会中的方法入侵到大使馆中，并且按照后面的步骤换上按摩师的服装。完成搜身来到二楼，用门卡进入触发任务的房间，调查座位上的会面协议，就会知道将军和银行家会通过大使馆的地下通道偷偷会面，而触发会面的暗号藏在了保险箱当中。

4. 之后来到按摩师原本所在房间的门前，往左走，经过放着沙发的区域和一根柱子后右转，没多久玩家应该就可以在右手边看到厕所的门。进入里面，进去左边的隔间，就会看到马桶旁放着保险箱的密码。捡起来后，玩家需要回到触发任务的房间，并且从另一扇门来到旁边属于 Strandberg 的房间。房里有一个保安，但并不会随时都呆在房间里，趁着他走出去的时候，快速打开保险箱，获得暗号。之后利用房间当中的电话，向将军安排一次会面。机会到这里就算是完成了，但是玩家的暗杀还没有。

5. 通过之前的原路回到大使馆地下室，换上士兵衣服，沿着一开始获得士兵衣服的地下通道走，中央区域就是将军和银行家会面的地方。跑过中央区域，来到另一条路后走上楼梯，然后在右边凹口处躲进衣柜里，不要被将军碰见。将军走过玩家所在地后，会在中央区域等待一段时间，抓紧机会勒晕在将军来时路上走

动的士兵，然后趁着另一边路的士兵没有巡逻到中央区域，从背后勒晕将军并拖到之前躲藏的衣柜处，拧断他脖子并将尸体藏起来即可，在中央区域那个埋头看平板的士兵视野很窄，玩家就在他不远处勒晕将军也不会让其察觉，当低头族果然是件很危险的事情，离不开手机的各位要小心路过身边的光头哦。（并不需要）



▲又到治疗颈椎病的时候了。

## Down The Rabbit Hole

1. 机会的触发地点是在上一个机会“Cherry Blossom”当中提到的有两道楼梯通往顶层的建筑处。玩家在料理完女工作人员和士兵后，可以调查女工作人员原本所在位置附近的小桌子，上面放着一份撤离计划，其中提到的就是“Cherry Blossom”中玩家经过的从大使馆通往学校方向的地下隧道，而现在玩家要反过来，利用这个隧道进入大使馆。

2. 前往目的地——一家鞋店，玩家只靠士兵服装也进不去。不过这里的看守比较松懈，封锁线右方的水泥挡板是可以翻过去的，趁着两个士兵都站在封锁线的入口处时，潜行并翻过去，然后直接进入鞋店，记得小心一点，里面还有两个士兵。

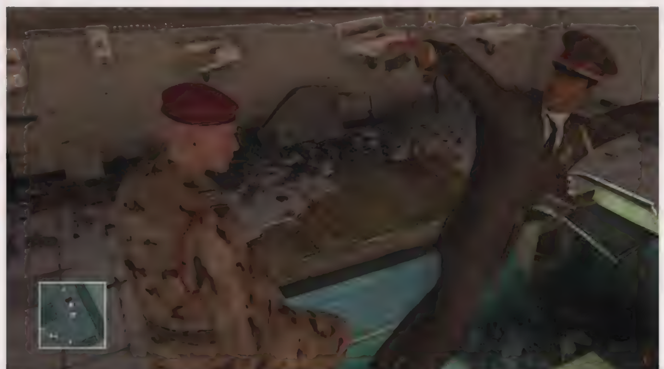
3. 藏身在房间的门旁，偷听两个士兵的对话，两人很快会分开，追着右边的走，来到楼下的隧道处，等他和守路的士兵对话完成后，玩家需要获得守路士兵的衣服。方法比较简单，士兵站一会儿就会向楼下走，跟上去将其勒晕，拉回楼梯上方藏在通道凹口的柜子里，换上他的衣服。

4. 之后沿路继续走，进入大使馆停车场后，沿用之前“Cherry Blossom”中的路线，从灯光暗的房间，但不用上楼，直接触发这个房间里的火警按钮。

5. 盯紧机会标出的图标，Strandberg会一路冲到地下室避难，玩家只需要接触他并扮演好护送士兵的身分即可，路上可能会遇到能够认出玩家身分的士兵，记得绕开躲避。将其送到鞋店后，机会显示完结，但玩家需要继续带领他进入学校区域。到达大门之后，Strandberg就会自动走向学校的操场，和将军见面。两人对话后会进入到学校当中。

6. 这里个人建议玩家可以用“Bad Blood”里步骤2的方式，拿到一套军官服，然后可以比较顺利地到达二楼。Strandberg会躲在一个有军官看守的房间前，来到正对房间时的右边楼梯，会发现这里的楼梯转角处会有一个衣柜。通过丢硬币的方式，可以把看守房间的军官引到转角处，玩家潜行到其身后将其勒晕并藏在衣柜里，然后以军官的身分调走在门前巡逻的士兵，就可以进入房间对付Strandberg，因为他是认不出玩家的，所以搞定他的手段很多，这里建议可以暴力一点，拿起房间当中窗旁沙发上扯着的大马士革刀，趁着他站起来时走到他身后就可以一刀将其暗杀。之后玩家如果动作够快，应该可以躲开士兵的耳目，把Strandberg的尸体也拖到刚才勒晕看门军官的楼梯转角处，将其藏在柜里，让其不会被不时回到房间中的将军发现。

7. 而对付将军的方法很多，除了前面的“Bad Blood”机会里用到的方法，玩家还可以之前获得军官服的房间处，通过墙上的破洞来到旁边房间后往上看，会看到有一边的天花板是破的，可以通过下方的柜子爬上去。但先不要爬，再来到隔壁的房间，会看到两个士兵坐在一个关闭的麦克风面前，正在说将军的坏话，来到他们身后，把麦克风的播放器打开，听到他们说话的将军会在上层通过屋顶的破洞查看下方的两个士兵，心里偷偷给他们记一笔，玩家需要先从房间的破洞爬到二楼藏好，等将军靠近破洞后，潜行到他身后将他推下去，他就会摔死。当然尸体被找到是免不了的了。但如果玩家能耐心等一下，就会看到将军前去楼下斥责两个士兵，站在他观察士兵的洞旁边，会看到一个可以被踢动的马桶，等将军在楼下站到马桶落下时的落点后，将马桶踢下去，就可以伪造出意外死亡。



▲把你踢下去才知道，你竟然是这样的将军！这个姿势我给十分！

## Golden Touch

1. 任务触发地点在大使馆内，如果玩家在“Bad Blood”机会中已经获得了军官服装，可以大摇大摆地走进去，而如果没有，最简单的方法是走到正面大使馆左边的小巷里，在一台装满了铁管的火车后方，可以通过围墙上电网的缺口爬进去，但最好看清楚附近巡逻的保安朝向，不然可能会被立刻发现。

2. 鉴于军官服在这里仍然有很大的便利，所以接下来以没有服装为前提讲解。围墙入内落地后，立刻左转，会看到一扇窄门，通过这扇门可以来到大使馆的下层停车场，记得快速找掩体躲起来，不要被远处的士兵看到。之后从左方靠着汽车作为掩体前进，会看到地面有一道通向更下层的楼梯，下去后左转就会看到一扇门。别急着开，打开杀手本能，看清楚门后的士兵并没有朝向大门后，立刻进去将其勒晕并放到通道凹口里的衣柜中，换上他的衣服。

3. 士兵服装可以给玩家一定的便利，但仍然会被军官认出来，所以建议原路返回到楼梯处，向着有探照灯的方向看，会看到两个房间，左边灯光较暗的房间有楼梯可以前去大使馆一楼，这里有两个保安，先等其中一个走远，然后贴着掩体靠近在花坛旁站着的那个，将其勒晕并拉到楼梯下层，防止过早被发现，然后换上其衣服。



▲偷偷地玩手游，打枪地不要！

4. 注意大堂里的保安与不少人都可以认出47，所以要躲着他们，来到前台，调查触发机会的平板电脑，知道暗杀目标Strandberg预约了一次按摩，于是玩家需要找到按摩师。鉴于按摩师所在的地方还有保安看守，而且还有人会不时进出房间，所以并不是动手的好地方，玩家需要打开房间里的电视机，让按摩师无法继续用手机通话，他就会走出去吸口烟。

5. 他会选择在厨房吸烟（什么破习惯！），个人建议玩家先进入厨房后方的后厨区域，这里会有一个保安和一个后厨工作人员不时入内，打好时间差把他们都勒晕并丢进房间里的箱子中，避免意外，然后趁着厨房区域只有按摩师，将其勒晕并迅速拖入后厨区域，换上他的衣服。

6. 接下来事情就比较简单了，前往前台，让工作人员通知Strandberg，之后先别上楼，而是找一个安全的地方，把身上可能会被搜出的武器都丢掉，然后前往大使馆二楼，楼梯处的保安会搜玩家的身，安全通过后，前往任务地点，然后就可以等待目标到来。等其躺上按摩椅后，在场的保安也会离开，同时目标的头部也会出现“按摩”按键提示，该怎么做大家应该都懂啦。

## Honeycomb

1. 这个机会需要玩家在学校当中触发，最简单的方法就是参考“Why We Fight”的步骤，但是过程过于繁琐，所以这里推荐大家采用“Down The Rabbit Hole”开头的步骤，潜入到鞋店内部，等两个士兵对话完后，不要管右边的士兵，而是跟着左边的士兵，等其走到左方的箱子旁蹲下后走过去将其勒晕，并将其衣服夺过来。因为他穿着的是精英士兵服装，所以可以非常轻松地让玩家混进学校。

2. 在操场处玩家会看到一个军官在训练三个精英士兵，在其附近有一个军用通讯器，看准一个不时会巡逻到楼梯附近的士兵行走的路线，趁着他看不见的时候启动通讯器并躲到一边，趁着军官前来调查时将其勒晕，并拖到通讯器左方的一排箱子后，换上他的衣服，在学校里面就可以较为轻松地行动。

3. 任务触发点在将军的房间里，所以触发前需要沿用“Down The Rabbit Hole”中第6步的方法，调走巡逻的士兵并用引诱的方法搞定军官，从而进入房内。调查桌上的会面协议，大家就会发现，这个机会其实就是“Cherry Blossom”的逆转版，按照提示前往一个有士兵在睡觉的房间，就可以找到将军保险箱的密码，之后趁着他不在房间，打开保险箱，获得暗号，再用保险箱对面的电话呼叫Strandberg，机会就算是完成了。

4. 之后玩家需要进行的步骤和“Cherry Blossom”非常相似，也是赶去地下隧道的中央区域，处理掉鞋店方向通道处的士兵免得其捣乱，然后趁着另一边通道的士兵不在中央区域，勒晕Strandberg，拖去衣柜处拧断脖子后将尸体藏起来即可。



▲密码放在一群兵阿哥睡觉的房间桌上，将军阁下你确定自己知道密码为了保密而设的么？

## Open Sesame

1. 在前往学校最左方的道路上，玩家可以听到一对男女在讨论男子的父亲，这位老人担任了很长时间的学校校长，所以现在他还是带着能够在学校中使用的万能钥匙。进入男子身后的屋子，趁着他不注意推开珠帘来到楼上，就会看到他的父亲。

2. 如果玩家没有特殊服装，这里需要耐心等待一下，这位老人虽然平常会坐在放着万能钥匙的桌子旁，不过会时不时回去抽口水烟，等着他抽完时转身的时候潜行到他身后将其勒晕，然后就可以拿走万能钥匙。如果玩家穿着军官服，那就不用管了，直接走上去拿走万能钥匙即可，男子和他父亲都不会有异议。

3. 之后玩家需要进入学校，建议采用“Honeycomb”中第一步的方法，换上精英士兵的服装后可以轻松搞定，之后根据提示来到学校的侧门，用钥匙开门入内。之后玩家就可以通过爬窗户的方式进入到学校内部，当然记得小心别被外面巡逻的士兵看到。进入学校之后杀死将军的方法就很多了，之前几个机会里大家应该都学到不少了，这里再提供一个。

4. 前往“Honeycomb”中获得保险箱密码的房间，这里有一个扳手可以拿取，玩家可以通过在楼梯的破洞处爬进去的方式来避开门口处巡逻的士兵，又或是直接穿着军官服大摇大摆走进去。之后用“Down The Rabbit Hole”第6步的方法搞定将军房间的两个看门士兵，就可以进入房间。先把进门后左边桌上的煤油灯关掉，然后用扳手拉松油灯旁煤气罐的阀门，之后可以离开房间等待将军回归，他会手贱地重新打开油灯，然后把自己活活炸死。（这种智商都可以当将军么……）



▲No Zuo, No Boom!

## Prime Time

1. 任务触发地点是在市场通往大使馆的拱门中央通道处，偷听两个记者的对话，会知道他们的摄影师吃错了食物导致无法前来工作，而一个当地的自由摄影师答应了接下工作，却并没有出现，现在他们对Strandberg的专访恐怕陷入了无法进行的僵局。前去附近的水烟店寻找摄影师，会发现因为两个记者预付了工资，而这个摄影师又不想要以身涉险进入被愤怒群众包围的大使馆，便打算翘掉工作，当时他甚至报上的是假名字。之后他进入了水烟店的会员区，玩家得想方法进去。

2. 在会员区门口左边的水吧里面就放着一个会员邀请信，但想要拿走，就得花点功夫。先来到水吧的外面，会看到墙壁上有一个电开关，走进这个开关正对着的建筑，来到二楼，途中小心别被店的主人和楼上的士兵看到。一出楼梯，向着正前方看就会看到会员区域的上部围墙有一个缺口，而楼梯这边的围墙也有缺口，直接爬下去，通过下方的木板可以直接潜入到会员区域。

3. 摄影师就在会员区里，他会不时走近玩家潜入这个区域时作为入口的厕所，趁他走近而厕所里又没人时，打开水龙头让水满出，引起他的注意让他入内调查，等门关上后将其勒晕，藏在厕所屏风后方的箱子处，换上他衣服就可以大摇大摆地走出会员

区了。

4. 跟两位记者一路走进大使馆，接下来只要开启摄影机就可以完成机会，但并不意味着完成暗杀。制片人会要求玩家前去楼上的导播室操纵实际摄影，而这也是玩家的暗杀机会。先去楼上，记得因为要搜身，先找个地方把任何会被搜出来的武器丢掉，之后上到二楼，直接进入导播室，这里会有一个装置可以让接受采访的 Strandberg 头上的麋鹿雕像掉下来把他砸死。这里玩家要注意一下，游戏似乎有个 BUG，二楼的某些保安会把玩家视为嫌疑人物，所以要躲开他们的视线才可以顺利前去演播室。




▲天降正——呃，这次变成天降驼鹿了，而且已经像是银行家同志的节操一样完全碎掉了。

## Why We Fight

1. 机会触发地点是在地图中央通往右方学校的路上，看到有两个军人一上一下地监视楼梯的地方，往右边看可以发现一堆被叠起来的海报，调查后就会发现城市当中肯定有一批工人在张贴海报，而海报的印刷地点就是在学校里面，所以他们可能会是玩家用于混进去的机会。

2. 按照提示找到工人们，玩家需要跟踪其中一个工人在市场里乱逛，直到找到下手的机会。个人建议玩家可以等其走到这一关任务当中的默认偷运物品地点时，直接在其背后朝里面丢一个硬币，可以把对方引入这个没人看到的角落，走进去将其勒晕并将其藏在这个角落里的箱子中，就可以换上他的衣服回去和其他海报工人对话。

3. 告诉工人们工作完成可以休息后，随着工人一起走回学校，途中会了解到暗杀目标之一 Zaydan 将军将会在学校里发表一个演讲，当玩家跟随工人来到将军面前后，机会完成。不过想要暗杀将军，还得多花点功夫。建议参考第一个机会“Bad Blood”中的描述，就可以安全地杀死将军并离开，走之前最好换回军官衣服，可以保证玩家在学校里基本通行无阻。




▲赌五毛你就是看不到我！

## 曼谷 Bangkok

本章我们的光头杀手需要前往曼谷的豪华大酒店，暗杀一位大红大紫的歌手和为他掩盖过杀人经历的清道夫（Fixer，对于那些帮助名人和富翁解决丑闻和政治失误的专业人士的俗称）。但他的行动最终目标到底是惩恶扬善，还只是为了对这位歌手的父亲——一名身家数十亿的媒体大亨？47 并不在乎，因为比起目的，他还有一个需要和我们一起思考的紧迫问题：怎么才能让两个目标死得更像是意外？

曼谷的主线任务是“Club 27”，其目标就是暗杀歌手 Jordan Cross 和清道夫 Ken Morgan，和之前的关卡一样，暗杀的途径很多，机会总数仍然是 8 个。

### Are 'Friends' Electric

1. 机会触发地点在码头面向酒店时，左边的二层平台，会听到两个工作人员在讨论一款危险的麦克风，原本因为漏电而在 1960 年代退出了市场，结果 Jordan Cross 的专辑制作人 Wes Liston 竟然订购了这么一款麦克风，而只要将麦克风连接的电压调高，就可以让其产生致命的触电杀伤力。这个消息显然给了 47 暗杀的灵感。

2. 按照提示，玩家需要进入 207 号房（其实是在 3 楼，大堂可能按照英式习惯被标记成了 G 层），房间大门被电子锁封住了，要用前文提到的方法拿万能钥匙，然后直接刷卡进门，只要小心别被附近巡逻的守卫看到就好。

3. 房间主人已经在卧室地板上昏睡，而女房客则忙着自拍，玩家只要身上穿的服装别太奇怪，就不会引起他们的注意。如果觉得自己太奇装异服，可以先在房间的厕所里换上乐队工作人员的服装再进房，然后从容拿走床边放着的老式麦克风。

4. 之后玩家需要换上乐队工作人员服装，就在上面提到的房间厕所里，如果之前已经换上了，那就可以去录音室了。正常路线是从大堂经过另外一边的楼梯来到录音室所在的大楼，再一路走上去，但路上需要小心，会有不少工作人员能够认出 47 并非是团队中的一员。另外一个比较冒险但是快捷的方法就是从客房所在的三楼经过中部的露天平台直接走去对面大楼，建议走中间的路线，躲过一个不时站在原地抽烟的园丁的视线和另外一边房间里能够认出玩家的工作人员的视线，从一个没有人靠着的窗口跳入房内，再从右边的门离开房间，躲好工作人员的视线走楼梯上去录音室即可。

5. 录音室里能够认出玩家的人也不少，所以玩家需要躲着走，在场景中央和制作人对话，他会命令玩家去装上麦克风，附近有个能够认出玩家的工作人员，记得躲着对方走。换好后需要等待录音开始，建议走去中央区域，开始录音后玩家需要在控制台上进行混音。这是一个小游戏，就是让玩家为四段音频选择正确的段落，选对了就会用绿色框表示，NPC 也会说出对应台词。




▲正确的音频段落如图所示——没错，这竟然不是一张吐槽向的截图，我自己都震惊了。

6. 来到混音台左边的电压控制装置处待命，等目标进入录音室开始抓着麦克风唱歌时，立刻调高电量，让其感受一下“电子乐”的魅力。

## Bugman

1. 机会触发地点是在旅店被封闭的A号楼第一层，这里出现了虫患，需要找来除虫公司处理，所以两个房间被封闭了起来，由除虫公司进行杀虫作业，也因此谢绝访客进入。所以如果玩家想要进到里面，最好换上警卫或是招待员的服装，就可以在面朝大堂柜台时左边有守卫看守的通道处入内，记得途中打开杀手本能观察一下，避免正面撞上酒店的经理，她可是会认出玩家的。而如果不想要废劲换衣服，可以在码头向酒店大门走时，转向左边的吧台后方的工作人员区域，会看到有一间房屋打开了一扇窗户，里面有一个服务员在清洁，看准附近没人而服务员又没看着窗户时潜进去，调查桌上的文件即可触发机会。

2. 任务下一步需要玩家获得除虫工人的服装，不过推荐的目标是在A号楼进行除虫的工人，不但附近有警卫在看着，还有一个服务员在跟着他，非常不好下手。这里推荐走到“破坏录像”中提到的警卫室，在进入警卫室的小巷外就停着除虫公司的车子，旁边也有一位除虫工人，直接在小巷里丢一枚硬币，他就会循声而来，在他进入巷子之前绕过车子躲开他的视线，然后跟着他进入小巷在背后将其勒晕，换上他衣服即可。昏迷的工人可以留在巷子里，这里除非出了大情况引出了警卫室的警卫，不然是不会被发现的。但记得硬币一定要丢到小巷靠里面一点，太靠外面勒晕工人时会被附近的人察觉。

3. 之后任务需要玩家在除虫车上拿走除虫药，如果之前在酒店里搞定了除虫工人，这里还得躲开车旁边的工人避免被认出来，如果用了上文提到的方法，那就可以直接大摇大摆地去车旁拿走除虫药。之后玩家需要和酒店经理对话，现在换了这身衣服后她就认不出47了。经理会通知暗杀目标Jordan Cross暂时从他的工作室离开，到大堂来等待工人处理虫子。然而这一次玩家要玩票大的，等他到了大堂后，按照提示前往通风口处，把除虫药倒进去，药物就会进入大堂的通风系统，因此整个大堂的人都会被毒倒!

4. 这时候显示机会完成，机不可失，正好除虫工人服有防毒面罩可以躲开药物的影响，赶紧进入大堂拧断昏迷的Jordan Cross的脖子，就可以赶紧逃走了，因为这时候很容易会被察觉并进入战斗状态。但个人建议玩家可以躲在一个不那么靠近通风口的地方等着，Cross和酒店经理对话之后，会找到一个较为私密的座位休息，这时候放药就可以避免在大庭广众之下杀死他，更方便之后逃走。




▲要玩就玩大的！有毒烟雾浓罩大堂的一瞬间，47同学的反社会程度已经开始突破天际了。

PS：如果玩家动作够快，时机够好，另一个目标Ken Morgan也会正好处于大堂位置，玩家可以在搞定Cross后直接跑去酒店前台，把昏迷的Morgan也一并搞定，一石二鸟，然后赶紧跑去撤离口走人。

## Intervention

1. 这个机会的触发地点是在酒店左下方的园丁小屋之中，走到附近就可以听到两个服务员在聊天，说是Jordan Cross沉迷于Hannah Highmoore——也就是那位被他杀死的女演员的录音带，但是他的经纪人Dexy Barat为了防止Cross陷入往日的状态，把录音带隐藏了起来。47如果利用这个录音带，说不定可以把Cross引出他的录音室，而线索的第一步，肯定是在Barat的房间里。

2.Barat的房间位于A号楼的404房，该处其实就是Cross的录音室再上一层，所以用Are 'Friends' Electric当中的方法混进去就好，但是进入房间时门外会有两个保镖盯着大门，建议直接入内然后快速走到厕所里躲起来，保镖一般来不及反应，会在发现房间卧室没人之后就离开。

3. 玩家很快会找到放有录音带的保险箱，可惜的是需要密码才能开启，密码就在Barat身上，取得的方法有两个，一个是趁着她在自己独处的区域走开时，在她的饮料里下老鼠药，然后跟着她去厕所然后勒晕她就好。如果没有老鼠药，就要兵行险招，趁着她在外面独自喝酒时将她勒晕，拿走掉下来的密码，但是她很快就会被发现，所以建议在她面对的那个有吉他的房间里，打开门后丢个硬币把她引进去，然后再勒晕藏在衣柜里。

4. 拿到密码后来到Barat的房间，拿到保险箱里的USB，然后去这个房间对面Cross的房间，在Cross的电脑上插上USB设备，电脑就会开始大声播放Cross和Highmoore争吵的录音，按照提示坐在屏风后的椅子上，等Cross前去关闭电脑时按照提示开枪就可以将其秒杀。走之前有完美主义倾向的读者可以将其尸体藏在房间的衣柜里，让其不容易被发现。




▲47坐在椅子上射击的瞬间，从角度来看这是一次消音手枪版的“千年杀”。

## It's My Party

1. 任务触发地点位于A号楼的23楼，用“万能门卡”中提到的方法换装为警卫后走上去会比较不容易碰到麻烦。到了房间里听到目标打电话，发现乐队工作人员为Cross准备了一个生日派对，但是蛋糕上面的代表Cross岁数的27号数字并没有被送上



来，需要一个厨房员工去处理。机会来了。

2. 靠着警卫衣服，玩家可以直接翻过中央露天区域前往B号楼，来到楼下的厨房，在食物储藏间里可以找到目标人物，就是一个厨师。但是附近还有另外一个厨房工作人员，直接动手会被察觉，所以在房间里箱子附近的货架后方丢个硬币，把其中一个厨师引过去，然后偷偷勒晕并塞进箱子里，衣服自然就到手了。

3. 27号数字就位于厨房中央，不太难拿，但是要记得躲开能够认出玩家的主厨，如果发现他就在数字旁边不容易下手，找个能够擦桌子的地方融入环境耐心等一下，他肯定会走开。

4. 走回蛋糕处——路上记得躲开酒店经理的视线，把27放上去，然后就可以躲在房间的屏风后面看好戏。这个蛋糕是Cross的老爸Thomas Cross给他订的，但是想到自己的生日却只能够换来父亲给订个蛋糕，Cross当场情绪失控，负责庆祝的乐队员工会离开，经纪人Barat在安慰了Cross了一通后也会离开，这时候就轮到47去“开解”这位不开心的富二代了！被闷死在蛋糕里也是一种幸福吧？

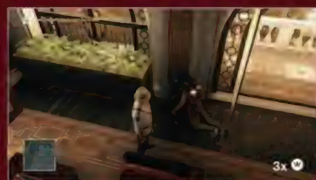
## Man Machine

1. 机会触发地点在B号楼的阁楼餐厅处，偷听两个乐队工作人员在对话，提到乐队当中的鼓手退出了，但是却有另外一位知名鼓手Abel de Silva被邀请来填补空缺，他现在已经在酒店的2楼餐厅里等候召唤，随时准备加入演出。而这个家伙的造型，和47竟然有不少共通之处！换装大师的灵魂瞬间又开始燃烧起来了，什么都别说了，吾去脱他衣！

2. 因为2楼的餐厅被警卫看守着，所以除非玩家本身穿着合适的衣服——例如也是警卫，不然就需要另辟蹊跷。“万能门卡”路线是其中一条，在楼梯处会有另外一个小房间可以通往餐厅，打开这个小房间的门需要用到门卡，同时如果玩家是使用游客身分进入关卡，那么47预订的房间楼下就是餐厅的阳台，可以通往攀爬水管来到二楼阳台再爬上去，不过要小心Abel de Silva有时候会走到阳台透透气，这时候爬下去会被他发现。

3. 成功进入小房间后，等待Abel de Silva来到阳台透气，然后在房间里丢一个硬币把他引进来并将他勒晕，换上他的衣服并将他藏在角落后，从需要门卡的房间离开，因为餐厅里的其他人是认得出47并不是Abel de Silva。还好，Jordan Cross和他身边的人也几乎都不认识Abel de Silva，所以玩家可以大摇大摆地来到楼下A号楼的入口处，和Cross见面。

4. 接下来的剧情比较喜感，为了确认47作为鼓手的能力，Cross会要求47即兴演奏一段，玩家只要调查架子鼓，接下来就是47的个人精彩演出了，当个杀手还有这么搞的音乐技艺要求，果然一般人是当不了的啊！技惊四座之后，Cross就要求和47私下聊聊，看到这里大家有没有觉得菊花一紧？





▲不想当鼓手的特工不是好刺客！

5. 虽然上面留了个悬念，然而，Cross真的只是聊聊而已，给47开了些不错的条件，两人进行了一番充满了隐喻的对话，显然Cross并不知道他的话里的一语相关其实揭露了47的身分。这时候他会靠在二楼阳台的边沿，保镖会走开，附近也不会有人打扰，这时候不送你上西天，还能叫职业杀手么！

## On The House

1. 机会要求玩家扮演酒店的工作人员，护送暗杀目标Ken Morgan前去他的房间，获取服装的方法可以参考前文提到的“酒店房间”里提到获取工人服装的方法，如果玩家没有采用有预定房间的进入关卡方式，可以在地图右上角从楼梯来到楼下，走廊外就有一个男性服务员正在拖地，用硬币将其引到角落勒晕并换上衣服即可，昏迷的服务员可以放在附近的箱子里藏起来。

2. 前去和Morgan见面，将其带到四楼的高级套房处，他还会对环境吹毛求疵，玩家需要在他挑出问题时立刻上去处理，例如拖干净地板，擦干净桌子，捡起易拉罐等等。等和他检查到厕所后，他还会观察马桶干不干净，并赶走保镖。是时候请他“干一杯”马桶水了！



▲干了这杯马桶水，来世再当Aji人！（没特别含义，纯粹是顺口）

## The Smoking Gun

1. 机会的触发地点在A号楼的3楼，和“It's My Party”这个机会的地点很近，可以连在一起做。能够进入A号楼的衣服并不少，厨师、警卫、乐队工作人员和保安等等都可以，这里就不一一列数了，大家看着办，反正不同衣服有不同的人需要躲开，并不存在让你能够横着走的服装。

2. 在房间里，玩家会听到有一个乐队工作人员需要给Ken Morgan带一封信，来自于Jordan Cross的经纪人Dexy Barat，显然她约了这位清道夫，想要在不被Jordan Cross察觉的情况下和Morgan进行交易。

3. 负责送信的家伙会不时跑到厕所里方便，抓准机会勒晕他，拿走信件，送往前台，但要小心柜台里有个万事通级别的服务员，除了玩家使用便服，几乎穿其他任何服装都会被他认出来，要小心趁着他转身去柜台拿平板电脑的时候赶紧放了信就跑，真刺激！

4. 之后需要等待Morgan来到前台收取信件，然后跟踪他，会发现他来到了地下室的衣服/毛巾存放室准备和Barat碰面，并且会让保镖在门外等，还会赶走房间里的所有人。找个地方躲起来，等保镖和其他人都离开了之后，Morgan就是砧板上的肉了，爱怎么杀就怎么杀。推荐用场景里的消防斧给他尝尝鲜，因为其他场景当中很难找到用这种方法杀人的机会。



▲Exo me? Axo you!

## Tik Tik

1. 机会触发地点位于地图的右方边沿，该区域是工作人员限定，警卫、服务员和招待都可以入内，所以找一套相应的服装即可，个人推荐用“万能门卡”路线，拿到门卡后向着地图右边走即可，身上的招待服装也可以保证玩家在大部分情况下通行无阻，路上记得在获取招待衣服的房间外走廊的一个蓝色的塑料筐上面拿到一把螺丝刀（Screwdriver），然后在获得万能门卡的洗衣房旁的衣物/毛巾存放仓库里找到一把扳手（Wrench），记得别被在附近的园丁看到。

2. 来到机会触发地点，会看到一个园丁和一个女服务员正在对着一台坏掉的小三轮车讨论，显然园丁想要将其修好，但女服务员并不看好他的尝试，而园丁如此急迫想要修好车子的原因，就是暗杀目标之一 Ken Morgan 竟然想要买下这台三轮车，于是把 Morgan 从保镖和公众眼皮底下调走的机会来了。

3. 想要把这车卖走，我们只能帮帮无能的园丁修好车子了，如果玩家来时按照笔者的建议走了地底下，那应该已经有扳手了，之后去车后方调查，将其修复，这样一来机会就完成了。这台车发动机还是有问题，踩油门的时候排气管会喷出火焰来。等园丁试完车并去通知 Morgan 来查看，玩家需要找一个没人注意的机会，用螺丝刀把车后方的油桶拧开，让其漏油，之后就可以躲在一边看戏了。

4. 被园丁带过来的 Morgan 会尝试启动车子，随着漏油产生的爆炸，他会被直接炸死。老司机，不是这么好当的！



▲你车炸了！这话对老司机的杀伤力似乎比“你X炸了”更强，你们没看到他都要升天了么。

PS：玩家修好三轮车后，除了用来触发暗杀机会，也可以不使用这台车来杀人，而是在解决所有目标后，用其作为逃亡工具，可以解开一个挑战。

# 科罗拉多 Colorado

此次的舞台搬到了美国的科罗拉多州，我们的光头杀手需要闯入一个被一支私人部队占据的农场，找到并暗杀 4 个任务目标。本章同时也是游戏第一季中最困难的章节之一，主线任务是“Freedom Fighters”，玩家需要合理地规划和安排暗杀路线，并巧妙地运用地图上的一些关键元素来完成暗杀目标。下面还是以机会要求来为玩家们指引出一条完美的暗杀路线。

## Doomsday Watch

1. 机会的触发地点位于背对汽修间的左前方一栋小屋子里，从打开的窗口翻进去后，在桌上可以找到一份 Rose 设计的爆炸电池手表的蓝图。

2. 跟踪该机会会将玩家指引到别墅，进入别墅之前，需要在面向别墅方向的右方一辆车里找到精英士兵的服装就地穿上，不要怕周围的人看到你，他们不会说什么的 ORZ……接下来就可以正大光明地进入别墅了。

3. 进入别墅后上到二楼，注意二楼楼梯附近经常会有人巡逻，巡逻的人能辨认出 47，小心避开他然后从阳台可以翻进 Rose 的卧室，在桌上拿到爆炸电池。

4. 回到二楼，进入另一个放满主机的房间，在一张桌子上找到黑客的手机，用来引爆电池。

5. 接下来离开别墅，来到背对汽修间右前方的小屋子里，解决掉其中的两名守卫人员后等待 Rose 过来。这时 Rose 会过来洗手，同时将手表放在旁边的托盘上，玩家便可将手中的爆炸电池装进他的手表即可完成该机会。然后只需使用手机发送邮件给他的手表即可引发爆炸。


▲当众换衣就服我光头佬！

## Overpowered

1. 该机会要求玩家找到一些硝酸甘油，然后前往爆破靶场将硝酸甘油添加进炸药模具里，等待 Rose 过来做实验时即可发生爆炸。获取硝酸甘油的途径有两个，一是位于别墅右边的一栋白色小木屋内。木屋共有两个守卫，一内一外，但他们经常会在窗口处聊天，可以用消音手枪在背后干掉外面的那一个后，躲进旁边的木箱内等待屋内的守卫走开再从窗口翻进去即可。然后在屋内的架子上找到硝酸甘油。

2. 第二个获取硝酸甘油的地点位于地图中间的果园右侧边缘的帐篷内，通过关掉发动机引诱守卫过去查看，然后趁机从箱子里拿到硝酸甘油。

3. 接下来需要玩家换上爆破专家服装。来到爆破靶场后，通过打开收音机吸引一个人员过来查看然后趁机将他制服并夺取服装。穿上服装后即可来到旁边的试验台旁往模具里添加硝酸甘油。之后就可以站在一旁等待 Rose 过来试验炸药把自己送上天的美景。



▲叫你撩妹...不，撩汉子。

## PointMan

1. 该机会的触发地点位于别墅之前，在停着许多车辆的地方可以偷听到士兵的对话，听完后即可触发机会“PointMan”

2. 跟随机会的指示前往右下方的宿舍，里面有两个精英队员，47需要杀死其中的一名特定的精英队员。玩家只需要抓住两名精英队员分开的时机（一个经常在沙发上睡觉，另一个经常在另一边闲逛）分别杀掉他们，然后换上那名特定的精英队员服装。

3. 前往Maya Parvati所在的训练场，跟随她一起训练。先过一遍演习，然后在Parvati过来讲话时偷偷关掉训练设施的保险系统并运行训练设施，即可将站在轨道上的Maya Parvati撞死。


▲现代版刺客服

## The Audition

1. 在地图右上角的泥浆坑旁边可以偷听到一段对话，听完后即可触发该机会。

2. 按照机会指示前往别墅南面的树林里，找到并杀死一名特定的目标。这里周围至少有3个人，不过他们并不会靠的太近，可以使用硬币将目标一个个地吸引到西北方被围墙挡住的小角落里实施暗杀，杀死目标后可以在地上捡到一枚国际刑警组织的徽章。

3. 玩家拿到徽章后Graves会往这边走过来，可以在原地等待，只需藏好尸体不被她发现就行了。同Graves交谈然后约定到泥浆坑旁边的一栋小木屋里见面。见面后完成对话即可完成机会。

4. 这时Graves会走出小屋，靠在泥浆坑边的栏杆上欣赏风景，她的保镖此刻也正背对着我们，这是一个下手的好时机，将Graves推进泥浆坑即可。



▲和暗杀目标幽会中...

## Tongue Tied

1. 首先需要找到进入别墅地下室的钥匙，位置位于别墅右侧的一栋白色的小木屋内。通过扔瓶盖勾引的方式即可轻松暗杀掉两个守卫，进入木屋后在桌上即可找到钥匙。

2. 在进入别墅前需要更换一套精英服装，参见上文“Doomsday Watch”机会中的步骤即可完成换装。

3. 接下来就可以大摇大摆地进入别墅地下室，有两条路线，一条路线从别墅一层内部下到地下室，这条路线容易被守卫发现，因此不推荐从此进入。另一条路线位于别墅外边左侧，下一段楼梯即可到达地下室的门前。

4. 进入地下室后，暗杀掉里面的一个守卫，然后将尸体放到门口左边的木箱内，等待Ezra Berg过来即可顺利完成该机会。


▲偷窥中...

## Unclean

1. 由于资料显示肖恩有强迫症，因此可以借此来诱发他的致幻药过敏症状。首先玩家们应当前往别墅右侧的白色小屋内拿到致幻药，然后在别墅门口的一辆车上找到并换上一套精英服装。注意进入白色小屋内时要多使用杀手本能观察肖恩的动向，避免被他直接撞见。

2. 换上精英服装后先来到别墅后方，将致幻药加入圆桌上的烟里。注意此处有几个可以辨认出玩家真实身份的敌人，小心躲避他们的视线、

3. 接下来要引发肖恩的强迫症，首先进入别墅，尽量在无人看到的情况下拨动门口的时钟；其次通过二楼的阳台进入肖恩的房间，破坏桌子即可顺利触发肖恩的强迫症，进而迫使他抽烟并引发过敏症状。


▲这种强迫症简直了！

# 北海道 Hokkaido

北海道是本作第一季的最后一个舞台，我们的光头杀手这次需要在一座被重重守卫的温泉度假村内找到并暗杀两个任务目标。此次任务乍看起来难度不是太高，但有除守卫外不能携带武器的限制，因此想要巧妙地暗杀掉敌人就需要各位玩家动一番脑筋了。

本篇的主线为“Situs Inversus”，暗杀目标为Erich Soders和Yuki Yamazaki，一共有7个机会任务。

## Hot Springs

1. 此机会要求玩家伪装成瑜伽师接近Yuki。该机会的触发地点在温泉室外面的阳台上，可以在一个小板凳上拿到Yuki的瑜伽训练计划。

2. 首先建议玩家伪装成一名守卫（穿着白色保安服的家伙），从出生地出来后来到上一层机房外等待，趁值班守卫进入机房的时机溜进机房解决其中的两个守卫即可完成换装。之后跟随指示去到温泉室，此时会碰上Yuki，她表示有太多人泡温泉了无法练习瑜伽。我们要做的就是去往楼下的修理间拿到一把扳手，再返回温泉室用扳手将冷水阀关掉。这时泡温泉的人们会觉得水温太热而纷纷离开，计划通り。

3. 接下来要找到正牌瑜伽师，但其位置很好确认，刚好会出现在前往修理间的路上，过去将他暗杀后换上他的衣服，注意换上瑜伽师的衣服后要把身上的武器全部丢掉，不然引起周围人的警觉。

4. 找到Yuki后带领她一路来到温泉室外的阳台上开始做瑜伽就可以完成机会，之后再趁机绕到Yuki背后就可将她暗杀。



▲光头佬教你一起做瑜伽！

## Malpractice

1. 此机会的触发地点位于停机坪，但前往停机坪的途中要穿过由穿着西服的保安守备的戒备森严的区域。建议玩家使用保镖服作伪装自由出入该区域，保镖服的获得方法并不难，只需拿一个扳手（位置详见Hot spring机会）前往Yuki的房间外（从出生地出来往右走），可以看到有两个保镖正在值守。这里就是考验玩家们的暗杀技术的时候到了，先走近其中一人，快速使用扳手砸晕另外一名保镖，然后再1v1干掉剩下那一名即可完成双杀。换上保镖服后玩家即可自由出入警戒区域一路前往停机坪。

2. 在停机坪上跟随飞行员从旁边的楼梯下去后即可从背后解决掉他，将尸体拖进旁边的一个小房间的衣柜里。

3. 换装后再次走上停机坪，等待医生过来谈论药品交易的事情。把他带领到下面的小房间内解决掉然后换上他的服装即可完成该机会。



▲为什么不能直接将直升机开走呢？

## Makeover

1. 机会触发地点位于一楼大厅，玩家可以站在楼梯旁等待Jason Portman过来，然后和他打个照面。Jason会一边跟你说话一边跟着你走，把他带进附近的洗手间内实施暗杀即可。

2. 换上Jason的衣服后来到大厅和医生见面，之后跟随医生一路来到诊疗室内即可完成机会。



▲这伪装得真彻底...

## No Smoking

1. 机会的触发地点位于主角所在的三号房楼下露台上，偷听到Yuki手下的两个守卫的谈话即可触发。

2. 之后任务要求47到4号房内拿一盒香烟，要进入房内，需要找到4号房的主人——一个身穿紫色和服的男人。此时4号房主人已经外出，要找到并暗杀他比较困难，建议玩家在一开始的时候不去听守卫谈话，直奔4号房间门外等待男人出来再趁机溜进去即可。

3. 接下来我们的47需要潜入Yuki的房间替换香烟。要进入房间必须要身穿保镖服，这时只需在4号房内拿到一个牛仔半身雕像，然后使用它瞬间砸晕Yuki房门外的一个保镖，再在另一个保镖反应过来之前徒手制服他，即可较为简单地换上保镖服进入房间，完成机会。




▲牛仔半身雕像。

## Tell-TaleHeart

1. 完成该机会最简单的方法是先设法弄到一套保镖服（方法详见机会“No Smoking”），穿上保镖服即可轻松到达太平间。

2. 太平间里有两名专心致志研究尸体的医生，这对我们的光头47来说简直不要太轻松，解决掉医生后完成换装，再走到左边的小隔间查看日志。

3. 根据日志的记载到楼下的休息室里找到遥控神经芯片。然后再根据指引找到主治医师并在附近遥控激活芯片即可完成机会。

4. 接下来主治医师会走进隔

壁的一个房间，并赶走房间里的保镖，随后玩家就能其走进房间后暗杀掉他，同时破坏装置里的心脏即可杀掉 Soders。



▲我好像撞进了什么不好的地方...

## Thrill Seeker

1. 从餐厅吧台处下楼再穿过一扇门来到员工食堂内，偷听一段对话即可触发该机会。

2. 回到隔壁的厨房找到河豚，暗杀掉两名厨师后（其实熟悉了他们的行动之后不用暗杀也可以）用刀切开河豚将其内脏中的毒液取出。

3. 回到楼上餐厅在寿司里下毒即可完成该机会。之后只要将有毒的寿司端给 Yuki 即可解决掉她。



▲鲜（you）美（du）的河豚肉

## Ghost in the Machine

1. 首先需要换上一套特定的医生服装。但玩家会发现医生的行进路线上总是处于有人盯梢的状态，无法下手。这时需要拿到一个类似锤子或者牛仔半身雕像的物品，然后等到医生从餐厅出来到大厅时，在卫生间扔东西吸引医生注意，等他进入卫生间即可实施暗杀。

2. 换上医生服装后跟随指示潜入主机房，按照中间屏幕上的顺序拉出 4 个机箱就能够彻底破坏主机，完成机会。

3. 破坏掉主机后，走出机房，来到旁边的电脑前取消机械臂的保险装置，即可让躺在病床上的 Soders 万箭穿心而死。



◀等待的时间总是痛苦的。

# 成就 / 奖杯攻略

| XOne版 | |
|---|---|
| 成就总数 | 1200点 |
| 全成就难度 | 6/10 |
| 全成就所需时间 | 60-70小时 |
| 在线成就 | 有 |
| 最少通关次数 | 无 |
| 成就BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

| PS4版 | |
|---|---|
| 奖杯总数 | 59个 |
| 白金难度 | 6/10 |
| 白金所需时间 | 60-70小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 无 |
| 奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

| 奖杯总数 | 59 | 铜杯 | 43 | 银杯 | 10 | 金杯 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 综述

由于本作在销售上采用分章节的方式陆续推出，同时也有第二季的开发计划，因此严格来说，《杀手47》目前是一款全不了的游戏，即使将第一季的所有奖杯都解锁了也无法获得白金奖杯，不知道等第二季出完之后是否会给予玩家解锁白金奖杯的权利。本作达成成就 / 奖杯的难度并不算太高，但在没有相应指引的情况下想要达成还是需要花费一定的时间。当然，在知道对应步骤的情况下，本作的成就 / 奖杯达成其实还是相对简单的，毕竟这款游戏讲究的还是暗杀步骤的合理性和行动顺序，没有太考验神经反应的技术型成就 / 奖杯，建议玩家按照完成章节——重玩章节达成特定要求——挑战合约模式的顺序拿下所有成就 / 奖杯，注意合约模式必须联网才能进行，加上挑战解锁也关系到联网，请最好保持全程联网。

## 成就 / 奖杯详解

**Silent Assassin** 30点

解锁条件 不被发现、只杀死任务目标并确保其尸体不被发现的情况下完成“The Final Test”关卡

获得方法 前文当中的“Final Terms”和“Safe Conduct”两个机会只要执行完美，都可以达成这个要求。

**The Result of Previous Training** 15点

解锁条件 完成序章的“Freeform Training”关卡

**Tools of the Trade** 30点

解锁条件 分别使用枪击、意外事件和爆炸暗杀各一个目标（不需要在同一个关卡中完成）

**Cleared for Field Duty** 15点

解锁条件 完成序章的“The Final Test”关卡

**Seizing the Opportunity** 15点

解锁条件 按照指示达成“The Final Test”关卡中任意一个机会

**The Creative Assassin** 15点

解锁条件 完成创造合约教程

**Chameleon** 10点

解锁条件 在“The Final Test”关卡中变装

**Training Escalated** 30点

解锁条件 完成 ICA 秘密设施的升级挑战关卡中所有五个等级的内容

**Contract Assassin** 10点

解锁条件 完成 10 个合约关卡

**Top of the Class** 15点

解锁条件 在一个合约关卡当中获得最高分

**Unseen Assassin** 15点

解锁条件 不被发现地暗杀一个目标

**Security Defeated** 10点

解锁条件 让守卫找到一把属于掉落在地面的武器并将其放进回收箱中

获得方法 可以在任意关卡当中完成，不过“The Final Test”就有一个不错的条件。在地图左下角会有一个岗哨，栏杆前是一个警卫在填写调查表，而栏杆后则会不时有一个士兵巡逻到附近，玩家需要先等待附近的两个维修工完成对话并走过岗哨，然后趁着士兵巡逻走远时直接潜行到警卫背后将其勒晕，并藏在岗哨附近的木箱里，但是不要捡起他掉落的手枪。之后士兵巡逻回来时便会看到地上的手枪，最后将其捡起并放到基地当中的箱子里，成就/奖杯就会解锁。

**A New Profile** 15点

解锁条件 完成一个重点推荐合约

**When No One Else Dares** 20点

解锁条件 完成巴黎的“The Showstopper”关卡

**So Many Ways to Stop the Show** 30点

解锁条件 达成“The Showstopper”关卡中的所有机会

**Paris Escalated** 20点

解锁条件 完成巴黎的升级挑战关卡中所有五个等级的内容

**Well Prepared** 10点

解锁条件 在巴黎关卡选择一个任务开始地点并选择一件物品偷运到关卡当中

获得方法 本身只需要玩家在策划暗杀阶段选择一个偷运地点来运输物品和选择一个开始地点，问题是两个都不能够是初始默认的地点，所以玩家需要完成这个关卡多次来获取经验值，让关卡的专精等级提上去，然后就可以开启新的运输物品地点和开始地点，两个都选择新解锁的内容,就可以解开本成就/奖杯。最后大家要注意，只有连线到服务器的情况下玩家才可以使用解锁的地点，离线模式只能使用默认地点，所以无法达成条件。

**City of Light** 40点

解锁条件 让巴黎关卡的专精等级到达20级

**Shhhh** 15点

解锁条件 勒晕一个NPC

**K-36D** 15点

解锁条件 使用被动过手脚的弹射椅暗杀“The Final Test”关卡的目标

获得方法 按照上文完成“Safety First”这个机会即可。

**Unexpected Guest** 30点

解锁条件 伪装成Mr. Norfolk来暗杀“Freeform Training”关卡的目标

获得方法 这个成就/奖杯对应的是前一个关卡“Freeform Training”，要达成非常简单，因为关卡一开始的时候，在船外穿着白色衣服戴着宽檐帽的男子就是Mr.Norfolk，玩家只要拿走角色出现时面前桌上的硬币，走到Mr.Norfolk背后远处一栋里面放着各种武器的屋子后方，然后用丢硬币的方式远远地将其吸引过来（需要大概2-3枚硬币，尽量只吸引目标，免得引来其他人的视线），然后将其勒晕并拉到屋子后的小巷里藏起来，之后就可以穿着其衣服去见任务目标，不但一路通畅，而且目标会将你误认成Mr.Norfolk，并将你带入其房间和其独处，之后要怎么杀死对方就随玩家的便了。杀死目标后成就/奖杯解锁。

**Defection Deterred** 15点

解锁条件 安排一场意外让“The Final Test”关卡的KGB上校意外杀死任务目标

获得方法 按照上文完成“Safe Conduct”这个机会即可。

**The Showstopper** 15点

解锁条件 安排一场意外让“The Showstopper”关卡的男性目标被走秀舞台上掉落的灯饰砸死

获得方法 完成机会“Lights Out”就可以达成条件。

**Meeting the Reaper** 15点

解锁条件 使用伪装身分接近“The Showstopper”关卡的女性目标

获得方法 玩家需要以陌生人的身分进入到Dalia Morgolis的秘密拍卖会现场，找一张没有主人的椅子坐下，并让她主动结识你才能够解开。一个比较直观的方法就是混去建筑物的西方大门，然后在门的右边沿着水管一路爬去三楼，但因为建筑西面是不允许宾客进入的，所以玩家需要比较惊险地潜行到水管旁边。另外一个方法比较轻松，进入场景后，来到建筑的东北方，这里会看到两个女士在对话，而且有一扇门通向外面的户外酒吧，面朝那扇门，往右看，会看到一个通道。通道的左边有两扇门，右边只有一扇。进入左边第一扇门，发现是个洗手间，而在洗手台上有一张IAGO组织的邀请函，这就是玩家参加拍卖会的入门卷，拿走后保持这个邀请函在手中，就可以一路畅通来到三楼的拍卖现场，并且在坐下后和Dalia Morgolis结识，当然前提是玩家记得要丢掉身上的枪械和其他物件，避免被搜身的时候出现问题。

**Die by the Sword** 20点

解锁条件 完成“World of Tomorrow”关卡

**Not in the Guidebook** 30点

解锁条件 完成“World of Tomorrow”关卡中的所有机会

**Sapienza Escalated** 20点

解锁条件 完成萨皮恩泽尔地区地图的一个5级的升级契约关卡

**Plan Ahead** 10点

解锁条件 在萨皮恩泽尔地区地图选择一个任务开始地点和一个偷运物品的地点

获得方法 需要玩家选择一个开始地点和一个偷运地点，不过比起上一章相同条件的成就/奖杯要宽松一点，玩家就算使用的是默认的开始地点和默认的偷运地点也可以解开，也就是说玩家可以在离线的环境下解开。

**Amalfi Pearl** 40点

解锁条件 萨皮恩泽尔地区地图的精通等级达到20级

**The Sapienza Trinity** 15点

解锁条件 分别通过在心理治疗中暗杀、用大炮击落其逃跑用的飞机和透过望远镜爆掉他头的方式来杀死Silvio

获得方法 一个要求比较复杂的成就/奖杯，在提到解法之前提醒一下大家,这个成就/奖杯需要使用狙击枪，而关卡中是不存在这种东西的，所以玩家必须要进入在线模式，然后用偷运的方式来获得狙击枪。

成就/奖杯要求的条件是用三种方式杀死Silvio，其中第一种是最简单的，就是用枕头闷死他，按照机会“Catharsis”来操作即可。

第二种需要用到机会“Absolution”当中第一步的方法，获得进入生化实验室的门卡和科学家的衣服，然后按照提示从码头的路线进入实验室，并且来到顶部放着毁灭病毒的笔记本建筑后方，这里会有一条水管可以让玩家爬到上层。勒晕这里单独一人的警卫并换上他的衣服，用箱子藏好昏迷的警卫，然后朝着地图北方看，会发现一条分岔路，记住左边路，那里会有一条往下的楼梯，可以让玩家绕回到放有毁灭病毒笔记本的房屋后方，而右边的通道会把玩家带到一个有两条分岔路的平台，直走的路最终会把玩家带到“Hostile Environment”机会第二部中提到的实验室入口，而左边的路则是通往有着小型天文台的房屋。走左边的路，刷卡出门，走上一楼并往左看，就会发现墙上有一个火警开关，记住这个开关，然后前往二楼，并通过空中走廊来到三楼，拿走Silvio的成长纪录片，并且拿到楼下房间中的投影仪中播放，这样当Silvio进入这个房间，就会向着纪录片所在的方向走，这时候其中一个保镖会站在被书柜挡住的盲点，玩家可以立刻进入房间，勒晕他并将其藏在门旁的箱子里。之后等Silvio遣散另一个保镖时，跟上去，在Silvio看不到的地方把保镖勒晕并也藏进箱子，保证Silvio是孤家寡人状态。

这时候，玩家可以取出消音手枪，对着Silvio的脚开一枪，注意一定要是脚，打头他就被秒了。趁着他中枪倒地，玩家可以走出房门，立刻按下火警开关。一旦按响开关，

玩家需要立刻重新往下跑回实验室，并且回到之前勒晕警卫的地方，藏在箱子里，要是一切顺利，Silvio会在没有任何保镖看护的情况下跑到这个位置，然后玩家只要在他没有察觉的情况下对他的脚再打一枪，然后惊慌失措的Silvio会乘坐飞机逃跑，而飞机就在笔记本建筑的右前方，此时画面上也会出现目标逃跑的提示。

这时候玩家需要前往飞机附近，会看到一条沿着海岸往外延伸的石道，从这条路走，玩家最终会来到大宅旁的老碉堡，沿着斜坡走上石堡，打开一扇铁门后，来到上层，寻找一门向着远方岛上灯塔的大炮，在附近的木桶上找到火药和炮弹，通过炮口都装进去，然后在炮尾等待着，逃跑计时的倒数大概还剩10秒的时候，Silvio的飞机也会经过大炮的轰击范围，立刻发射，就可以用大炮击毁飞机，达成成就/奖杯的其中一个条件。

第三种则比较讲究玩家对于场景的熟悉程度，而且一定需要联网才能够达成，因为需要使用到狙击枪。建议玩家选择ICA安全屋作为偷运地点，然后开始地点也选为安全屋。之后玩家先不需要拿走狙击枪，而是用“Memory Lane”机会中第一步的方法混入大宅，不过记得在偷走厨房帮工的衣服时，也偷走附近电视下方桌子上的公寓钥匙。接着混到有天文台的房屋二楼通往三楼的楼梯处，但是不需要上楼，而是在楼梯附近找到一个控制屏幕调查，这个装置会让天文台上的望远镜进入观测状态。之后玩家需要原路返回，来到安全屋处。

回到安全屋后，开始第二部，拿上狙击枪并收起，47会把狙击枪背起来，在这种状态下于街道上移动会引起大量NPC的警戒，所以建议再次从安全屋的厕所来到屋顶，往右看，会发现可以从屋顶跳落到隔壁建筑当中，从建筑的门入内，会发现是一个洗手间，再通过一扇门会进入一家公寓房，这时候往右看，会发现一套大宅保镖的服装（Disguise Mansion Security），换上之后，玩家背着大威力武器行走就显得不那么显眼了。

换上衣服后，沿着户外的走廊往前走，很快就会看到一道通向楼下的楼梯，走下去进入另一间屋子，一直走到房间的卧室并往右看，会看到一扇门，用公寓钥匙打开后会发现是楼梯间。沿着一直走到底，打开门，对面就是教堂，而玩家的目的地是教堂顶的塔楼。建议向着教堂旁有两艘小艇放在地面上的平台走，在这里玩家会看到一道往下走的楼梯，紧贴着教堂侧面，走到尽头后爬上边沿，并从右边爬到教堂的侧面，往左走几步就会看到教堂的后门，从这里进入教堂，并沿着中央的楼梯一路狂奔而上，很快就可以来到塔楼顶。拿出狙击枪，朝着大宅方向已经打开的望远镜瞄准，就会看到望远镜当中露出了Silvio正在观察的眼睛，直接对着望远镜狙击，就会触发特殊的击杀镜头，远远地爆掉Silvio的头，达成最后一个条件。

**Let No Joyful Voice be Heard** 15点
解锁条件 唤醒克拉肯！

获得方法 玩家需要装备上狙击枪，然后直接潜入到大宅当中，因为背着狙击枪是很容易会被NPC警戒的，个人建议是玩家选用ICA安全屋作为偷运地点和起始地点，拿上狙击枪，立刻从洗手间来到屋顶。但是这次走到围墙边上后，不要从缺口翻过去，而是看向缺口右边，会发现屋旁会有一道边沿可以让47在调查后走上去，并最终爬窗进入到一间无人的仓库里。这个仓库就在厨房后方，打开门后往右走，躲开主厨和帮厨的视线从厨房西南方打开的窗户翻出去，然后立刻右转并狂奔到对面房子洗手间打开的窗户里翻进去，当然途中记得观察有没有保镖在附近巡逻。进入屋子后，来到二楼，从楼梯口右边的门来到户外，沿着水管爬到屋顶，然后看向左边，沿着另外一条水管爬到主宅的顶部，往前走一段路右边就会出现一扇通往阁楼的门。

在这里会有两个正在研究保险箱的保镖，玩家既可以等他们离开，也可以近距离从背后用消音手枪把他们都爆头，但记得动作要快，不要让他们当中任何一个人发出警报。之后请往保险箱正对的方向看，在阁楼的尽头会有一个圆形的窗户，往窗外看，会看到一艘帆船，在上面有四个铃铛，只能在用狙击枪瞄准的情况下看到，分别对应不同的音色。玩家需要按照从低到高的顺序来射击它们，以解开成就，顺序是左边桅杆中央的铃——船头的铃——右边桅杆顶部的铃——船舱顶部最右方的铃，完成后即可唤醒克拉肯，水下会伸出几条触须，把小船直接毁灭掉。

**Too Big to Fail** 20点
解锁条件 完成“A Gilded Cage”关卡

**Toutist Atractions** 30点
解锁条件 完成“A Gilded Cage”关卡中的所有机会

**Marrakech Escalated** 20点
解锁条件 完成马拉喀什的升级挑战关卡中所有五个等级的内容

**Careful Planning** 10点
解锁条件 在马拉喀什地区地图选择一个任务开始地点和一个偷运物品的地点

获得方法 这个成就/奖杯再次要求玩家必须选择不是默认的偷运地点和开始地点来解锁，看来上一章类似的成就/奖杯可以用默认偷运地点和开始地点解锁应该是一个BUG，所以大家还是得连线才能拿到这个成就/奖杯。

**Ancient Marrakesh** 40点
解锁条件 马拉喀什地区地图的精通等级达到20级

**.50 Personal Touch** 15点
解锁条件 化装成囚犯暗杀Zaydan，同时在Strandberg按摩期间暗杀他，在暗杀期间需要使用APC机枪塔来完成暗杀

获得方法 要求玩家用三种方式杀死目标，其实都是包含在机会当中，第一个是在伪装成囚犯的情况下杀死将军，对应“Bad Blood”机会，另一个是在按摩的时候杀死银行家，对应“Golden Touch”，而用APC炮台轰杀两个目标在机会中没有写明，其实对应的是“Down The Rabbit Hole”，当玩家通过隧道前去触发火警铃引出银行家时，隧道中央区域，靠近那个玩平板的士兵面朝方向的左方桌子上有一份炮台发射码，玩家需要启动中央区域的发电机，引开那位士兵，并立刻前去阅读发射码，等待着银行家回到学校并且看到他和将军在学校操场上碰面时，就可以前去PAC的操纵台处（有一条线从炮台上连过去），启动炮台，一并轰杀两个目标。

**Unfortunate Fortune** 15点
解锁条件 表现出慷慨的一面

获得方法 在关卡的默认起始地点，走出47所在的商店后，往右走，很快就会在人潮外找到一个坐在墙角的乞丐，对其面前的盘子丢5个硬币就可以解开成就/奖杯。玩家一开始会有3个硬币，在鞋店的柜台上有5个硬币可以拿，如果觉得麻烦，可以去地图左上角，在进入海报工人所在的那条小巷前有一个售货机，旁边的地方就放着两个硬币。最后提醒一下，硬币不需要最后停在乞丐盘里，只要投掷硬币的最初落点是盘子即可，每次成功投币乞丐都会说出台词，投够5次后他还会主动离开，表示成就/奖杯已经解锁。

**Shining Bright** 20点
解锁条件 完成Club 27关卡

**Guest Starring** 30点
解锁条件 完成Club 27关卡中的所有机会

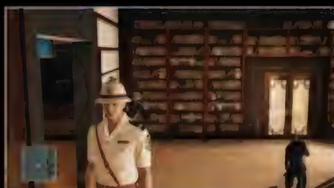
**Bangkok Escalated** 20点
解锁条件 完成曼谷地图的一个5级的升级契约关卡

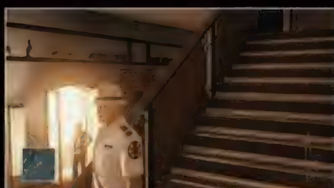
**Scouting for Talent** 10点
解锁条件 选择一个非默认的开始地点和偷运物品地点

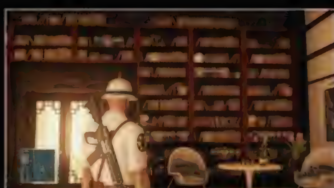
**One Night In Bangkok** 40点
解锁条件 曼谷关卡熟练度达到了20级

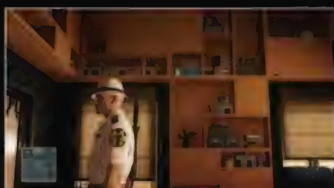
**Elephants Never Forget** 15点
解锁条件 偷猎象牙

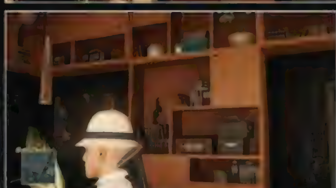
获得方法 在B号大楼顶层的皇后级豪华套房（就是“On The House”机会中玩家带Ken Morgan去检查的那一间）里藏了18只黄金大象，玩家需要将他们一一找出来，然后用枪械射碎，最后走到码头区域时，就会听到一声大象的悲鸣。18个大象位置如下：


▲书柜上有3只，进入房间后来到大厅，然后走到左边的楼梯处，走上楼梯后回头看向后方的书柜就能看到。

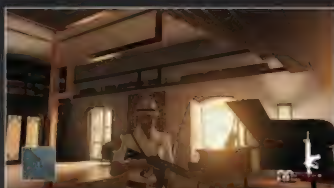

▲屋顶内沿上的3只，解决书柜的大象后往右后方转身就能看到。

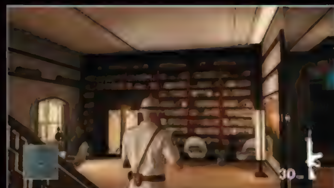

▲另一个书柜上有2只，就在楼梯后方正对着的书柜上。




▲书房里有2只，从书柜左方的门入内，面对书桌正面，左方的柜子上有1只，后方的柜子上有1只。（有其他大象雕像，但不是金色的）

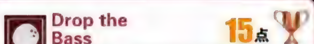

▲厕所旁书柜上有1只，从另一扇门离开书房后，向右前方的楼梯下方走，走到后回头看向厕所方向的书柜就可以找到。


▲钢琴旁内屋檐上有1只，搞定书柜的大象后往右看，看到钢琴后抬起视角往稍微左一点看。


▲楼梯正对的书柜上有3只，走到楼梯正面，往上走一小段然后回头，身后的书柜上，其中1只在最左上角，要仔细看才不会漏。


▲顶层豪华套房的书柜里有3只，走上楼梯后，进入右边第一扇门，经过一个小花园后来到豪华套房的内部，这时候看向左前方会看到一个书柜，大象就在上面，这就是最后三只大象。

PS：建议玩家换上警卫的衣服再去皇后级豪华套房，一来入内不会被拦住，而来用枪不会被怀疑，只要在产生枪械时尽量保持潜行并且动作够快，就不会被其他警卫逮住。如果看到屏幕上提示有人听到枪声，就立刻手枪走开，等嫌疑消失后再掏枪继续射。


**Drop the Bass** 15点

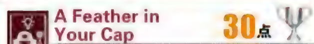
解锁条件 对两个任务目标分别使用坠落暗杀和椰子砸爆头的暗杀

获得方法 坠落暗杀中"Man Machine"机会可以搞定Jordan Cross，"On The House"机会中如果玩家没有"热情"地邀请Ken Morgan用脑袋感受马桶的清洁状况，就可以继续跟着他，等他走到阳台后将他推下楼即可。

椰子砸杀麻烦一点，先说Ken Morgan，玩家需要准备一份老鼠药，建议去除虫车旁边拿，就在轮胎旁，服装要用服务员服装。拿到药后，前往一楼左下角的餐厅，在厨房前会有一列食物，在Morgan快要进入餐厅时，在右边第二碟食物里下老鼠药，然后就可以走回大堂，向右边看，会发现一颗椰树上有一大串椰子。别呆在这里，向着B号楼的入口走一段路，会发现一个被椰树包围的休息区，走到最里面，蹲下拿出消音手枪瞄准刚才那串树上的椰子，然后用杀手本能观察，Morgan会来到树下呕吐，射击椰子然后立刻收起手枪，就可以看到Morgan被椰子砸死。而砸死Jordan Cross相对简单一些，用的是"Bugman"机会，步骤基本一致，只是最后用杀虫药昏迷了全部人之后，需要把Cross拉到椰子下方，然后射击椰子让其被砸死，建议是等他走向休息的座位时下毒，他需要经过一颗长满椰子的树，如果位置恰当，玩家甚至都不需要搬动他，直接开枪就可以让他被椰子砸死。


**Guerrilla Warfare** 20点

解锁条件 完成"Freedom Fighters"关卡


**A Feather in Your Cap** 30点

解锁条件 完成"Freedom Fighters"关卡中的所有机会


**Colorado Escalated** 20点

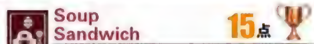
解锁条件 完成科罗拉多地图的一个5级的升级契约关卡


**Joint Operation** 10点

解锁条件 选择一个非默认的开始地点和偷运物品地点


**Mission Complete** 40点

解锁条件 卡罗拉多关卡熟练度达到了20级


**Soup Sandwich** 15点

解锁条件 撞死Rose和Parvati，让Berg炸死自己，同时让Graves淹死自己

获得方法 其实只要做完机会任务就可以完成此成就/奖杯了。具体的机会为"PointMan"、"Tongue Tied"和"The Audition"。其中在做"PointMan"时，一定要在Rose走到附近时才触发和Parvati的对话，这样Rose会过来旁观训练，玩家使用冲撞器就可以一口气撞死两个人。在做"Tongue Tied"时，进入白色小木屋后，先在屋内找到一把扳手，然后拧开旁边的煤气罐，接下来按照正常机会流程走就可以了。Berg在发现审讯人员死后会回到充满煤气的小木屋做实验，这时就会自己炸死自己。在做"The Audition"时，Graves会走到泥潭附近，这时只需把Graves推进旁边的泥潭即可。


**Giddy Up** 15点

解锁条件 一起跳舞

获得方法 该成就/奖杯要求让别墅后面正在训练的士兵跳起舞来。阻碍他们跳舞的惟一对象是他们的教官。这时只需朝教官背上扔一个果子吸引他的注意力，然后趁机打开附近的收音机即可令士兵们跳起舞来。


**A Long Time Coming** 20点

解锁条件 完成"Situs Inversus"关卡


**The Sensei** 30点

解锁条件 完成"Situs Inversus"关卡中的所有机会


**Hokkaido Escalated** 20点

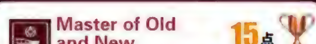
解锁条件 完成北海道地图的一个5级的升级契约关卡


**Come Prepared** 10点

解锁条件 选择一个非默认的开始地点和偷运物品地点


**Sayonara** 40点

解锁条件 北海道熟练度达到了20级


**Master of Old and New** 15点

解锁条件 给Yuki端上沾染了河豚毒的寿司，使用机械臂杀掉Soders

获得方法 只要做完"Thrill Seeker"和"Ghost in the Machine"两个机会任务即可解锁此成就/奖杯。在"Thrill Seeker"里，只需跟随机会指示一步步做完即可给寿司下毒。而在"Ghost in the Machine"机会里，破坏主机后来到外面操作电脑导致机械臂发生混乱，进而杀掉Soders。


**Flatline** 15点

解锁条件 打开冰柜和老朋友见面

获得方法 这是一个官方彩蛋。首先要拿到医生服装，具体拿法详见"Ghost in the Machine"机会，换装后上到二楼，然后往左走到尽头进入自己的办公室，在办公室的桌上拿到一张开门用的磁卡。接着下到B1楼，穿过停尸间，来到心脏存储室旁边使用磁卡打开冰柜，即可见到老朋友。

特别策划 跨界特攻 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

4年前，很多玩家对于《逃生》这款作品便充满了恐惧，而新作《逃生2》在惊悚度上比前作还要更加恐怖。画质上本作的光影、材质等细节得到了进一步的提升。这里建议有心脏病、高血压的读者最好不要尝试本作，同时建议奖杯/成就党不要轻易尝试，更多随机要素、更敏捷的敌人令难度比起前作有了进一步的提高，困难得令人头皮发麻。

OUTLAST II

文 绿冈 编 六等星 美编 雷普利

PS4 XOne

| 逃生2 | | Red Barrels |
|---|---|---|
| Outlast2 | | 动作冒险 英文版 |
| 2017年4月25日 | 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为29.99美元 | | |



# 系统详解

游戏的标题便已说明了本作的主题——逃。玩家除了逃跑以外几乎没有任何办法反抗，哪怕BOSS的武器掉在身边，也无法捡起来战斗。并且本作无法像前作那样随时随地躲在柜子、床底、甚至洞里，当敌人发现玩家的时候，会强制性揪出来进行攻击。

由于前作主角的体力太过于强大，本作还将加入体力限制系统，防止玩家全程跑酷躲避追杀，只要主角体力耗尽，且背后有敌人，会直接进入高能演出阶段。因此游玩时务必注意主角的体力再决定自己的行动。游戏有3个存档位置，每一个存档位置都对应独立的系统存档，全收集如果有遗漏可以选择章节进行补救。由于Insane难度不存在存档，全收集有遗漏的话只能重新来过。

# 基本操作

| PS4按键 | XOne按键 | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 行走 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 移动视角 |
| L3 | LS | 奔跑（无需一直按住） |
| L1 | LB | 看背后 |
| L2 | LT | 向左侧视 |
| R2 | RT | 向右侧视 |
| R1 | RB | 拿起DV |
| R3 | RS | 开启DV夜视 |
| 方向键←/→ | 方向键←/→ | 开启麦克风 |
| 方向键↑/↓ | 方向键↑/↓ | 调整焦距 |
| ○ | B | 蹲下/趴着(按住) |
| × | A | 跳跃 |
| □ | X | 使用 |
| △ | Y | 更换电池/治疗(按住) |
| 触摸板 | VIEW | 查看物品 |
| OPTIONS | MENU | 暂停选单 |

# 难度说明

## Normal

电池和绷带的数量较多，电池持久力增强，敌人数量明显减少，行动速度缓慢。

## Hard

电池和绷带的数量有所减少，电池持久力降低。敌人行动力增强。

## Nightmare

电池和绷带的数量明显减少，电池持久力最低。敌人数量明显增加，行动力大幅度增强。

## Insane

基于Nightmare难度，一击毙命，无存档机制（包含不能退出游戏）。

# HUD界面




1 录像时间
2 电池电量
3 麦克风状态
4 夜视仪状态
5 夜视仪开关
6 DV 焦距
7 麦克风音量槽

# 流程攻略（基于Insane难度）

注：本文以 PS4 版按键为准

## Genesis①

主角和妻子 Lynn 为调查最近发生的一起灵异事件，前往事发地点，在直升机上的剧情会自动获得【录像 1】和【录像 2】。直升机失事后，推开铁门，向左看，跟着教程一步一步下悬崖。遇到直升机残骸的时候，会有教程提醒举起 DV，对准直升机残骸获得【录像 3】，之后继续前行（注意左侧的悬崖）。快接近小镇入口的时候主角会见到直升机驾驶员的尸体，这时再次举起 DV 对准尸体可获得【录像 4】。之后主角会遇到滑坡，顺着滑坡能看到小镇，举起 DV 对准远处的小镇可获得【录像 5】。继续前行，进入小镇后，进入右手边第一间屋子（有电池补给），里面桌子上有张白纸，调查即可获得【文件 1】。离开房子后直行左转，这时会在远处碰到一位村民，注意千万不要跑到他的面前，待他离开后，进入左手边亮起的屋子（内有绷带补给），调查桌子上的文件获得【文件 2】。

离开屋子，直行向左能看有个围栏，举起 DV（需要开启夜视仪）获得【录像 6】，打开右手边的窗户（高能），跳入后开启屋子的锁。离开屋子，左手边栅栏按住○键爬行过去，一路直行，进入一个类似地下室的屋子，正对着的白纸就是【文件 3】，调查后继续前行，抵达围栏后前行一段距离会遇到第一场 BOSS 战。不用担心，这时 BOSS 基本是让着玩家的，以下图位置为准，和 BOSS 绕圈，



对准她出现的地方跑酷，遇到可以趴下的地方迅速趴下即可。使用推车跳跃到上方平台，正对面调查白纸获得【文件 4】，向左蹲伏前进，主角会因剧情摔下去，之后向后看对着窗户跳出去。跳入面前的屋子（新手教程有麦克风提示的请务必快速关掉），迅速开门，直接对着两个小屋中间跑，之后左拐（高难度的情况下这里会刷新一名敌人，注意别靠的太近）。右拐后剧情，往前走一段会发现地上有张亮亮的白纸，调查获得【文件 5】。继续前行，来到大教堂，举起 DV 获得【录像 7】。进入教堂后打开右边的门，调查白纸获得【文件 6】。进入地下室，监牢门口前拿起挂在墙上的钥匙，然后跳入监牢里面的大坑，调查白纸获得【文件 7】。从大坑跳出来，蹲下穿过一堆笼子（高能），开启监牢大门，离开地下室，进入主教的屋子。调查二楼桌子上的【文件 8】，继续前行遇到 Lynn。剧情中途会有一次主角自动开夜视仪的情况，建议是关闭夜视仪，此处剧情不需要夜视仪的帮助。



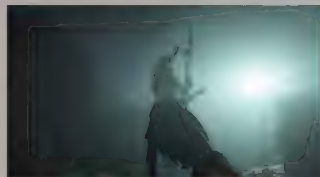
## Genesis②

Lynn 被抓走后，主角会自动转视角并面对着一块大石头，正对着前行（反方向会被击杀）。靠左手边上岸后，如果不需要补给请迅速跑到右手边门口亮着灯的屋子里。此时穿越回学校，进入第一扇门，对着黑板的文字获得【录像 8】，调查讲台上的照片，正对面会突然出现一扇门，打开后朝着学校大门，一直前行后掉入坑里回到现实。被伊森救起，进入地下室后（有绷带补给），直接睡觉。醒来后伊森被杀。离开地下室，对着伊森的尸体获得【录像 9】。离开屋子前调查床旁边的【文件 9】。之后游泳过河，过桥后使用 DV 对着右手边燃烧的尸体堆，获得【录像 10】，左手边小屋内还可获得【文件 10】。进入玉米田，迅速举起 DV 对着正对面（BOSS）获得【录像 11】。爬行穿过围栏后，直线跑抵达中间的水塔后向右转（如果正对着敌人请躲在田地里等待时机）翻越围栏。左手边第一间房子门口捡起【文件 11】。进入农舍，迅速蹲在左手边，确保手电筒不要照到玩家。待敌人的手电筒跟玩家平齐后，确保不踩到玻璃，慢

慢蹲行至草堆，待两敌人离开后推车，迅速跳上平台。拉铁链前记得调查桌上的【文件12】。缓慢通过独木桥，剧情后前行至某个雕像的下方，调查【文件13】。继续前行，白光亮起后举起DV，对着鸟群的尸体获得【录像12】。前行进入山洞后，对着鹿头获得【录像13】，继续前行（注意跳跃平台）穿越两山的缝隙后对着小镇获得【录像14】。

前行至小屋，被破坏的楼梯正对面可获得【文件14】，上楼后调查桌子可获得【文件15】。进入小镇，发现电梯没在运作，需要开启发电机。一路向前，跑到尸体后方与两间房子的中间，向左翻过围栏，从屋后窗户亮着的地方进入开门（注意不要提早开门），获得【文件16】。离开屋子后，继续向前，右手的第二间与第三间房子的下方有个隐藏的窗户，进入后推开橱柜可获得【文件17】。离开后前往有发电机的区域。躲在推车下面，等待楼梯上方的敌人离开后，上楼开启发电机（高能），敌人出现后不要靠近。下楼，接近篝火的时候会第二次遇到BOSS。注意篝火附近的高低差，待BOSS发现玩家走三步后，按照这个高低差绕圈（如下图）跑向电梯，迅速打开电梯的开关，结束BOSS追逐战。





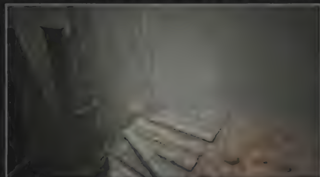
## Genesis ③

待电梯门打开后，举起DV对着牌子获得【录像15】，左手边树下调查【文件18】。接近井口后穿越回学校，穿过通风管，离开教室，朝着柜子的方向跑，中途会有个柜子自动打开。启动音乐盒，返回教室门口后再回到音乐盒附近触发剧情，会发现小女孩被吊起的场景，此时举起DV（不



要向前走）获得【录像16】，录完后打开小女孩旁边的门，又是一场追逐战，不过难度不大，凭着感觉一路跑酷至地下的窟窿，匍匐前行。快要离开窟窿的时候，朝着正对面的门跑去，进入左手的房间后触发剧情。走过几张床后，躲在最接近门的那张床下面。待敌人离开，注意右边的玻璃，缓慢前行至橱柜旁的楼梯边，跳跃吸引一下第二个敌人的注意，再爬上去，待蒙面的黑色教徒上楼梯后，顺着楼梯边跳下去，右手边有扇门，开门后迅速关门并锁门。推动橱柜，此时由于游戏设定的缘故，敌人会强制开门。默数1到1.5秒左右，放下橱柜离开此区域。

前行至有亮光的地方，举起DV对着床上的女性可获得【录像17】。继续前行，横着走过大坑，调查架子上的【文件19】。上楼，进入追逐战，此时务必注意体力，一路线性跑到屋子下的窟窿，离开后跳跃进小屋子，对着地面狂踩。离开此区域后进入小教堂下方的小窗户。离开房间，进入右手边第一间房间可获得【文件20】。上楼对着黑板录像获得【录像18】，再上楼可获得【文件21】。从小窗户离开屋子，推车附近调查【文件22】，使用推车翻过大门，正对着朗诵女性方向的屋子，可获得【文件23】。继续前进到推车附近的时候，不要急着推动，向着推车的反方向进小巷，有个拐角可以获得【文件24】。之后推车触发BOSS行动，合理运用推车后方即下图的这个场景。



进入后，在看到BOSS往另一边跑的时候，默数3秒、出洞、推车1秒，触发BOSS踹木板的情况，此时再次进洞，BOSS会跟过来。离开此洞，BOSS会往另一边跑，此时迅速进洞往后走到BOSS看不到的地方，侧视BOSS，当音乐停止的时候，默数3秒，出洞，再默数3秒，推车。推到结尾的时候BOSS会突然出现，此时迅速翻越大门即可。



## Genesis ④

翻越大门后，右手边第一间房子里面，推开橱柜可获得【文件25】。继续前进，对着远处大教堂录像获得【录像19】，之后前往大教堂的途中往左看，对着有雕像的地方走可获得【文件26】。继续前进至大教堂，打开大门发现【文件27】，靠近被绑在车轮上的可怜人后进入忏悔室，剧情后对着去世的女性录像获得【录像20】。离开教室进入追逐战，一路跑到推门的地方默数1秒，直接穿过去，再穿过两柜子的缝隙，迅速开门上楼，跳跃至另一边，至此追逐战结束。进入正对着的第一间屋子，里面唱歌的妇女是无害的，进入最里面可获得【文件28】。从正门离开屋子，进入第二块玉米田之前的屋子里可获得【文件29】。进入玉米田，正对着月亮行走至栅栏旁，然后对着栅栏的方向缓慢行进（如果发现有手电筒亮光请务必趴着前进）离开玉米田。进入控制室。运行中齿轮的左手边房间捡起可以操作的大齿轮。从没锁的门离开，上楼，装上大齿轮，转完后直接下楼进门，右手边出现了可以爬行的地方。前行后左拐触发滑坡。向右边看去，右手边的房子里可以获得【文件30】。离开屋子，对着一堆尸体的地方缓慢行走，BOSS出现后缓慢躲到左手边草堆里（被发现的话请躲在发现文件30旁边的屋子里面）。待BOSS远离一段时间后迅速跑向BOSS出现的地方，穿过缝隙。向左走，进入屠宰场，对着尸体录像获得【录像21】。向左走，拿钩子之前先跳进去获得【文件31】。拿到钩子后返回遇到BOSS的地方，在尸体堆旁边准备，一路跑向最深处的农舍。放上钩子迅速拉铁链，进洞。第一部分Genesis就此结束。



## Job①

逃离了Marta的魔爪，继续前行。楼梯下方可以捡到【文件32】。上楼梯后对着门跳跃，穿越回学校，举起DV获得【录像22】。进左边的门，再进入左手边第二扇门，捡起课桌上那张透明的纸，随即离开教室，前往右边的走廊。走廊有扇虚掩着的门，到最里面把透明的纸放到扫描仪上，对着黑板上的白光推动扫描仪。主角的手会自动松开，前往之前发现录像22的那堵墙，发现墙变成门了。开门后一路跑向最里面，然后来回跑，直到柜子不自动打开（没声音的时候），再次对着红光，快要接近红光的时候，请举起DV，开启夜视仪。享受此处的高能（如果不出现高能请反复此步骤）。高能完毕后，进入右手边的房间。推车跳入天花板，爬行一段时间后自动穿越至新的区域。离开山洞后，对着面前的桥录像获得【录像23】，走到桥边的时候先别急着走，身后能发现【文件33】并附带一个电池。之后上桥，在独木桥上请不要跑动，缓慢行走。当主角发出"What"的时候，举起DV对着前方，获得【录像24】。再往前行走一段主角会因为剧情从独木桥摔落，再次进入剧情。





## Job②

剧情过后，主角死里逃生，对着正前方移动（建议暂时不要开夜视仪），独木桥前可得到【文件34】。继续前进，离开树洞后，前进一段距离向右对着铁栏举起DV，获得【录像25】。从左边的小悬崖跳下，向前走一段距离可得到【文件35】，之后向前走2步趴下，可以看到类似原始人部落的地方。进入此区域后，确保不要接触任何人。一段距离后遇到小高能，之后进入右手边的山洞，跳上去可获得【文件36】和绷带电池。返回到小高能出现的地方会发现帐篷，一路向前跑不要左拐不要右拐，会发现一个大汉从玩家左边冲出来。待大汉离开后，趴着进入面前的房子可获得【文件37】，另一间房子可获得【文件38】。（这里需要快速看，否则会被攻击）

从房子底部缝隙爬出来，继续前进一段，右边对着铁栏BOSS录像可获得【录像26】。爬上左边的峭壁，凭感觉慢慢前进，最后一处峭壁会有敌人把玩家打下山崖，此时不要轻举妄动。待主角拿起眼镜，确保不碰到帐篷的状态下倒着走，地面上有光出现的时候迅速跑到右手边帐篷后的草堆里躲着。待BOSS快靠近玩家的时候，迅速跑向BOSS出现的地点，一直向前跑，碰到QTE时不用慌（可以在设置里开启No fail QTEs)。跑到2间屋子之间的缝隙里，这一部分的追逐战便结束了。



## Job③

穿越回学校，前进一段距离后，跟着小女孩移动，随后使用电脑离开房间。向着走廊最深处走，此时空间扭曲，举起DV录像可获得【录像27】。继续前进，跳上天花板，穿越回树洞触发剧情，DV被BOSS拿走，主角从十字架逃离。缓慢行进至营地，到草堆时蹲下，从左手数第二个帐篷里面获得绷带，之后回到草堆按住△键治疗（进树洞也可以，不过得确保不被发现）。治疗后进入树洞，待前方敌人离开后，爬出树洞直接向前右拐爬上峭壁。继续前行，中途会遇到一个湖，湖对面有个敌人必定会看到玩家，不过他很慢，所以安心跟他绕圈圈跑过他。爬上峭壁，走一段距离跳下去，迅速躲进草堆，BOSS出现。待BOSS离开后，以爬行的姿势前进（这是最安全的方法）。待BOSS说"Out of my way"后，直接上独木桥，按下L3加速走。再走几步跳河，迅速蹲下潜水，等到BOSS的灯光消失的时候再起来，向右走进入屋子，拿回DV。



## Job④

再次穿越回学校，朝着怪物的方向一直走到尽头，有扇虚掩着的门，打开后空间扭曲，举起DV录像可获得【录像28】。离开房间走到电话声音响起的走廊，怪物出现，迅速转头逃到柜子旁，怪物消失。接了电话之后离开房间，怪物再次出现，向着上次的方向逃离，打开小女孩进入的柜子，穿越回现实。右手边桌子上可得到【文件39】。打开门后开始BOSS追逐战，这里需要单独说明一下如何逃生。

## ●弓箭手BOSS生存方法

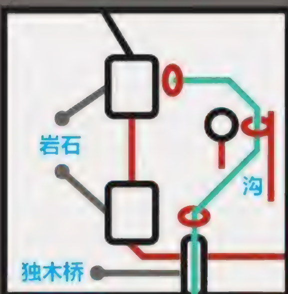
不要考虑直接跑到悬崖边过去，因为BOSS会射中玩家。有2种路线供参考选择：

安全路线：从门的右边跑（注意钢丝线），跑到接近BOSS附近的树后面，跟着BOSS的视线（亮着的光）来慢慢移动，待BOSS远离悬崖边一段距离后，缓慢行进至悬崖边。

最速路线：从门的右边跑，有一间房子，打开两边的窗户，引诱BOSS过来，BOSS踹门前跳窗，迅速跑到悬崖边即可。

继续前进，开始过独木桥。红色圈的位置是停顿点，每射一箭停一次，第二部分直接一路跑过去，不要犹豫。跳下去后会有QTE等着玩家，完成QTE后迅速向前跑，遇到滑坡，开始剧情。

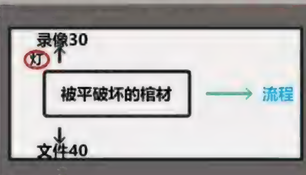
第一部分




第二部分




从棺材里爬出来之后，对着钢丝陷阱录像，获得【录像29】




的时候注意背后会有小怪出现，转头后靠右走调查【文件40】。然后跟着流程路线，看到一堆草和树时便是正确的路线。途中注意躲避小怪，穿过围栏。前方帐篷对面可见到【文件41】。再往前走，对着上吊的人录像可获得【录像30】。向左爬上峭壁，触发滑坡，此时注意下图，按照这个角度跑，抓住门的边缘。翻越进去可以获得【文件42】。上楼梯后直接靠着左边的房子跑，第三间房子会遇到QTE，之后爬上峭壁，触发绳子下去。捡起绳子之前，确保体力饱满。拿到绳子之后，对着初始的视角方向跑，跑到小屋子后继续跑，途中碰到小怪不要慌张，确保不要离他们太近就好（因为敌人走得很慢）。翻越最后的门，便搞定了第二个BOSS。当主角可以操作的时候，举起dv对着两位BOSS，表示节哀并获得【录像31】。至此第二部分JOB结束。



## Lamentations①

打开门，发现已经穿越到学校的屋顶，凭着感觉前行。到楼梯时，下2层楼，遇到有血迹的窗户时，返回上一层，跳到楼梯边缘，按○放开，迅速冲到最底层开门。向右看，从下水道口（另一个下水道口有补给）下去。开门后，向左看有亮光，冲向最里面的楼梯，爬上去。开右手边的门，调查桌子上的【文件43】。之后开启DV，对准墙，获得【录像32】并进入全黑的区域。

## ●全黑区域

不要开着夜视仪跟着小女孩，不然玩家是无法追上的。戴上耳机，或者音量开到最大，确保双声道，利用双耳效应跟着声音走。当字幕出现“This way,Blake”的时候。为了玩家的耳朵。请务必迅速摘掉耳机，调低音量，迎接高能。

高能结束后，向着背后走，再次回到了森林。走到湖边，会发现有个人跳湖，对着那个地方前面的叉子录像可获得【录像33】。向左看，趴在木板路下面，爬行至屋子下面的洞可获得【文件44】。开门向左，靠着岸边走到另一个岸边，调查床上面的【文件45】，返回原来有叉子的地方向后看，通过那扇门并翻过窗户。登上楼梯（注意别失足），当快要到楼梯顶部的时候会有雷声，对着正对面的天空录像可获得【录像34】。继续向前，有个大坑需要格外注意，必须助跑一段距离，不然是跳不过去的。越过这个大坑后，继续前行，滑过倒下的树木，可以发现前方有两间小屋，进入左手边的小屋调查【文件46】，离开屋子，沿着岸边向前走，举起DV对着岸边的一堆石头，可以获得【录像35】。之后向着右边行走，进入山洞，可以获得【文件47】。这时就可以去岸边乘小船了。




## Lamentations②

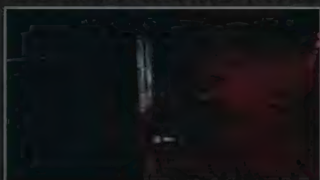
划小船中途会遇到高光，此时不要划船，举起DV，对着浮上来的鱼录像可获得【录像36】。继续向前触发剧情，向上推动左摇杆不要停下，中途会被怪物抓下去也不用慌张，继续推直到爬上小船，继续划船（真是又长又浪费时间）。划一段时间船卡住了，需要操作一段QTE。再划一段距离，对面山上有人掉下来的时候，举起DV对着人掉落的位置录像可以获得【录像37】，之后会遇到小船不听话的情况。上岸后，向左看，获得【文件48】。继续向前，遇到一堆尸体的时候举起DV获得【录像38】。推倒附近的那棵树，一路冲向小船。继续划船之旅。当小船完全被毁坏的时候，不要往后看，一直向前游，触发穿越剧情。学校里的怪物出现，此时向左或向右直线游（当自己在游泳池的中心），看到一面墙的时候直接上岸。进入女厕所，举起DV对着喷血的淋浴可获得【录像39】。打

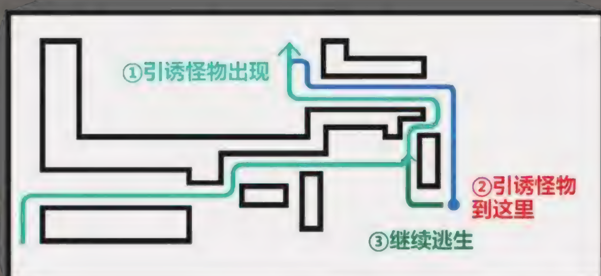
开旁边一直响着的门后离开厕所，跟着小女孩的方向走。上楼梯后，在门前确保自己的体力充足。打开门后直接向右跑，冲向大门触发幻象，接着进入背后突然开启的门，调查一下最后一列电脑桌上的手绘图，离开房间。向着楼梯上开门后怪物出现的方向前行，中途会遇到血浴事件，此时助跑一下，再按住下蹲键（即可解锁 Slip and Slide 奖杯 / 成就，没跳的话再来一次）。继续前行上楼梯。至此，第三部分 Lamentations 结束。



## Judges①

爬上楼梯顶端后再次穿越，出门后举起 DV 对着桥可获得【录像 40】，前行至楼梯前进入房间，开启第一扇门，向右看，沿着最里面一直向前可以得到【文件 49】。继续前行，高能出现后，走向突然出现的红色缝隙，穿越回学校。进入电脑室操作电脑（中途有小高能），电脑操作完后举起 DV 对着电脑可获得【录像 41】。离开电脑室后会有一段较长并且都是跑路的流程。直到大舌头出现把玩家拉回现实。从湖里出来，进入右手边的缝隙，打开第一扇门，出现另一条有亮光的缝隙，但不要急着进入。走向缝隙的另一边最深处可得到【文件 50】。进入有亮光的缝隙，当主角的胳膊出现 2 次的时候迅速向后退，前往左手边的一扇门。在这里等待，当怪第五次踹门的时候，门会坏掉，怪物出现，此时无视怪物，直接进门开启夜视一路跑上楼，上楼后对着右手边找缝隙，然后又是熟悉的跑酷时间，就算精疲力竭了也要跑哦。进入怪物无法通过的门后，推开橱柜，在窗户边跳跃，再次穿越回学校。向右爬，遇到第一个窗户后直接进入。离开此教室，正对着一群上吊的孩子们，举起 DV 获得【录像 42】。继续向前直到图书馆。请对照图书馆地图的路线进行逃生。进入房间后，离开房间向左跑，接近尽头的时候折返，跟着小女孩走，通过缝隙（小高能）穿越回现实。





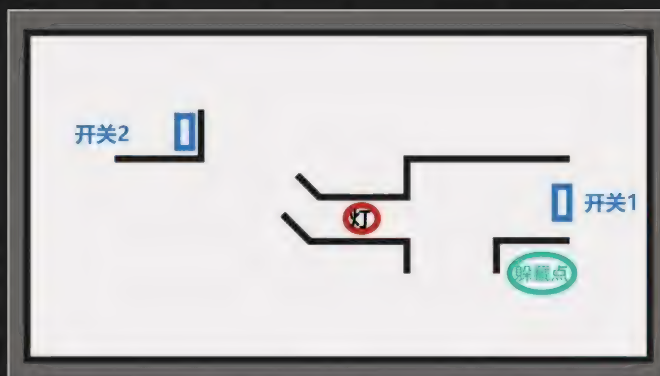

## Judges②

使用推车离开房间，下楼穿过缝隙和洞口，向着左边走可以获得【文件 51】，返回后右手边使用推车（高难度的情况下确保这里不能失误，1 秒都不能耽搁），穿过小门开始跑酷，中途注意独木桥不要掉下去。撞到小姑娘后穿越到学校，迅速转头，一路向前跑，进入厕所的最后一个隔间躲避。趴着等待歌曲结束后（怪物踹门的时候爬行到另一个隔间），爬到正对着厕所门口的隔间。开门后径直冲向出口（EXIT 标志），上楼开门（开启夜视仪确保玩家不会卡住），继续跑，通过 3 扇门后怪物消失。调查桌子上的纸后从第一个窗户跳出，穿越回现实。爬至平台，这里要小心地跳跃。操作电梯门口旁的推车，向右触发滑坡，视角恢复后向后转，继续逃生。关上地下室的铁门后，打开电梯的开关，迅速向后转，大门被推车砸开，再次进行跑酷（上楼后绕回来）。中途会出现体力不支的现象，不过不要停，确保不接近怪物的情况下跑进电梯。至此第四部分 Judges 结束。

## Leviticus

坐电梯的过程中，电梯出现故障。当到达 800ft 深的时候，从缝隙走到电梯后面的大洞，跳下去时电梯爆炸。回头举起 DV，获得【录像 43】。前行一段距离后会有小高能，朝着幻象出现的地方走，获得【文件 52】。向后转，游泳后下梯子对着梯子方向跑，会出现怪物的幻象，向右拐有 3 具尸体，举起 DV 获得【录像 44】。尸体对面的左手边有个小洞可以钻进去，打开锁上的门，蹲下侧视右边，待怪物离开后，继续前行。接近一堆骷髅的时候，要以最慢的速度，举起 DV，慢慢向前推左摇杆，REC 出现后停住获得【录像 45】。再向前走一步触发怪物，迅速向后转，冲向最深处有一点亮光的缝隙，不过不要穿过，怪物会把玩家抓出来，继续朝前跑怪物便不追玩家了。解决小车的问题后，前进一段距离会发现【文件 53】，后方有个小洞，钻进去。继续向前下楼梯。打开门，举起 DV 对着 2 骷髅，获得【录像 46】。继续前行，遇见本作第三个 BOSS，剧情后，不要犹豫，直接跑。一段距离后山洞崩塌，穿过缝隙。进入本作最后一个解谜区域。

### ●如何正确地关闭2个开关且不被发现?




直接打开开关 1，然后向着灯走几步，迅速潜入水里，待 BOSS 走开后，前进至灯的附近，再次蹲下（站着碰到灯会掉落发出声响），打开开关 2，然后返回到开关 1 附近的那个木板旁，蹲下穿过木板，抵达躲藏点。待 BOSS 灯光消失后，继续前进，左拐后跳上平台。

继续前进，完成小车谜题，下梯子，当 BOSS 说出“God doesn't love you”这句话的时

候，迅速钻进小洞，开启夜视仪，遇到分叉口请靠右，中途会有独木桥。因为桥的质量不是很好所以主角掉入了下一层，这时对着有亮光的地方使劲游过去，游得快的话河里的2个敌人不会注意到玩家。上岸后，向前走一段触发滑坡，开启夜视仪向右看，有条小缝隙穿过去可以获得【文件54】。返回至滑坡点，开启夜视仪继续上梯子，一直爬到顶，继续向前，在尸体旁会发现本游戏最后一个【文件55】。前进触发滑坡，进入剧情，穿越回学校，直行即可。当玩家快接近学校大门的时候，听到杰西卡的尖叫声。（如果不及时前往杰西卡出事的地点，结局会有点小小的变化）。遇到杰西卡后，触发剧情穿越。迅速转身逃离，遇到Lynn后第五部分Leviticus结束。

## Revelations

带着Lynn，出门对着太阳举起DV，获得【录像47】，一直前行至Lynn需要休息的时候，Marta出现，进行最后一场追逐战。难度不大，只要有一处被封路就迅速转向另一处。上楼后走一段距离，Marta被天降正义。从这里开始便没有敌人可以威胁到玩家了。不过为了全收集，请继续前行。当主角说："There！The Chapel！ We can take the Shelter！"的时候，举起DV获得【录像48】。一段剧情直到神父自杀后，举起DV，获得【录像49】，离开教堂向前，井口附近举起DV，获得【录像50】。至此玩家完成了本游戏的全部收集。向前走几步后，这个世界将迎向终结。



# 全成就/白金攻略

## XONE版

| 成就点数 | 1000点/25个 |
| --- | --- |
| 全成就难度 | 9/10 |
| 白金所需时间 | 4-40小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 有 |
| 硬件需要 | 无 |

## PS4版

| 奖杯总数 | 25 |
| --- | --- |
| 白金难度 | 9/10 |
| 白金所需时间 | 4-40小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 有 |
| 硬件需要 | 无 |

| 奖杯总数 | 25 | 铜杯 | 8 | 银杯 | 9 | 金杯 | 7 | 白金 | 1 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

## 白金路线

一周目建议是完成一遍游戏+全收集，二周目挑战Nightmare难度，确保使用一个电池且没有被杀死之后开始挑战Insane难度。完成后补剩余的奖杯即可白金。

**Omnipotent**
获得方法 解锁除了白金以外的奖杯

**Born Again** 50点
获得方法 完成游戏

**Saint** 100点
获得方法 Insane难度完成游戏

**Prophet** 75点
获得方法 不躲在油桶或者柜子里完成游戏

**Messiah** 125点
获得方法 Insane难度且使用1节电池完成游戏
解锁条件 白金过程中最重要且难度最大的奖杯，完成此杯可以一次性跳全之前的难度杯。

**Asahel** 50点
获得方法 4小时内完成游戏

**What God Has Joined** 15点
获得方法 找到Lynn

**Babylon** 15点
获得方法 看到了远处监禁Lynn的矿山

**Hang in there, Baby** 15点
获得方法 逃离女鬼的刑罚

**Be Thou Clean** 30点
获得方法 从双人组的领地逃离

**Golgatha** 30点
获得方法 抵达矿山设施区

**Sancti Sepulchri** 30点
获得方法 下降到矿井

**Let No Man Put Asunder** 30点
获得方法 与Lynn汇合

**Sanctified** 70点
获得方法 Hard难度完成游戏

**Preacher** 80点
获得方法 Nightmare难度完成游戏

**Revelations** 30点
获得方法 见证了结局

**Bible Study** 60点
获得方法 找到40个文档

**Ordination** 60点
获得方法 找到所有文档

**The Road to Damascus** 30点
获得方法 完成30个录像

**The Apostle Paul** 60点
获得方法 完成所有录像

**Heal the Sick** 15点
获得方法 使用10个绷带
解锁条件 需要在一周目内完成。

**Thoroughly Baptized** 15点
获得方法 完在水下花了10分钟
解锁条件 可以在伊森屋子前的湖里完成，潜一次水=45秒。

**Them That Hath Ears** 15点
获得方法 用了20分钟的麦克风
解锁条件 最新的游戏版本麦克风不会耗电，建议最后解此杯。

**Slip and Slide** 15点
获得方法 表演一个长达12m的浴血滑步特技
解锁条件 中途会有血浴事件，进行滑步即可跳杯。

**Proper Penance** 15点
获得方法 爬行500m
解锁条件 趴下绑住左/右摇杆，爬行即可，一周目内累计。

作为一款以科幻为背景的类魂式作品，向玩家们展现了非凡的美术功力和天马行空的想象力。然而从游戏可玩性的角度去看，就显得有些粗糙，许多设计都存在或多或少的问题。本次攻略将带来一周目最速全奖杯/成就攻略，为各位读者扫清一切可能遇到的难题。



# THE SURGE

文 六等星 美编 咕噜

| 机甲狂潮 | | Deck13 | PS4 XOne |
|---|---|---|---|
| The Surge | | 动作角色扮演 | 美版 |
| 2017年5月16日 | 本地1人 | 无对应周边 | |
| 售价为59.99美元 | | | |

本文对应游戏版本：1.02　本文操作以PS4版为准

## 界面图示



①生命值　③能量　⑤道具　⑦锁定部位
②精力值　④武器熟练度　⑥敌人生命值　⑧处决提示

## 成长系统

相对于以往的同类型游戏，科幻题材的确算是一个创新之举，而为了配合题材而大刀阔斧修改的成长系统可谓本作的特色之一，对于刚上手的玩家而言可能会有些摸不到头绪，下面将简要讲解一下各系统功能的使用方法。



### 核心能量值 Core Power Consumption

本作取消了等级的概念，而用核心数值这一类似于COST的数值限制玩家的成长。初始角色为10点，通过击杀敌人获得的废料（Tech Scrap）来提升等级。每提升一级便会增加1点，该游戏除武器外所有装备都拥有各自的核心能量值，因此即使低等级也可以穿戴某件高数值的装备，但由于高等级的装备要求的核心能量也更高，因此还是推荐玩家装备全面成长，毕竟每一套防具还会有各自的套装属性。

### 废料 Tech Scrap

击败敌人或者消耗菜单Inventory下Consumables内的道具可以获得废料，废料除了提升玩家等级外还用于制作装备，是游戏内的惟一货币。同魂类游戏一样，当玩家死亡时所有的废料都会掉落，而本作还将在回收废料上做出2分30秒的时间限制，出安全屋后便开始计时，时间超过将无法回收掉落的废料。

虽说有了限制，但也有很多利处。当你回收废料的时候会有指引告诉玩家与回收点距离还有多少距离，在安全屋使用仪器时按住△键还可以将身上的废料储存在安全屋内，这样就不会掉落了。

### 套装 Gear

游戏中拥有许多装甲套装，而套装的部件获取方法只有通过与敌人战斗时，处决肢解敌人穿戴装备的部位才能获得设计图纸，获得图纸后即可在安全屋通过零件与废料制造对应装备。不过处决并不是100%触发肢解，如果没有肢解的话并不能获得该装备的图纸。



零件的获取则是通过捡取肢解下来的部件，当回到安全屋时会自动分解成制造装备的零件。玩家可以因自己的需要，有目标性地获取需要的零件。

套装属性

| 名称 | 效果 | 装甲类型 |
|---|---|---|
| LYNX Gear | 接近满血时能提升攻击速度 | 轻 |
| Liquidator Gear | 提升元素抗性 | 轻 |
| Chrysalis Gear | 击败敌人回复生命值 | 轻 |
| IRONMAUS Gear | 令护盾无人机增加稳定性 | 轻 |
| SCARAB Gear | 令提升生命值上限的芯片的效果更强 | 中 |
| MG Gorgon Gear | 提升精力回复速度 | 中 |
| Elite Hazard Gear | 令冷冻无人机喷射毒气 | 中 |
| RHINO Gear | 令提升攻击力芯片的效果更强 | 重 |
| MG Cerberus Gear | 接近满能量时提升防御力 | 重 |
| PROTEUS Gear | 提升所有资料效果并自动回血 | 重 |
| Bloodied PROTEUS Gear | 提升所有资料效果并自动回血 | 重 |
| Black Cerberus Gear | 接近满能量时提升攻击力 | 重 |

## 芯片 Implants

芯片部分主要为玩家提供除防御和攻击外的其他效果，包括补给品也是通过芯片获得。初始芯片只有4格，初始最大值8格。随着核心能量值的提升，会逐渐解锁槽位。随着剧情的推进每次解锁了新骨骼后，最大值也会上升4。其中对于游戏最有帮助就属提升生命最大值的芯片 Vital Boost，毕竟游戏提升生命值上限的手段较少，而且怪物伤害很高，提升最大生命值也将为下文的BUG提供方便。

芯片还分为拆卸芯片和植入芯片，拆卸芯片可以随时随地而植入芯片只能通过安全屋来进行更换。一般来说植入芯片都是修改了玩家属性的芯片，而拆卸芯片都是提供被动效果而非改变属性的芯片。



## 骨骼 Rig

游戏流程中会获得两次骨骼，每次获得骨骼都拥有很大的作用，不过获得骨骼后必须在安全屋提供足够的废料才能激活。

## 武器 Weapons

游戏中每当遇到拥有新武器的敌人时，肢解敌人的右手即可首次获得该武器。武器无法制造，也无法重复拥有，只能在安全屋对武器进行升级。重复肢解的武器会自动转换成升级武器所用的零件。

武器分为5大类，分别为Single-rigged（重型单手）、One-handed（轻型单手）、Heavy-duty（重型双手）、Staff（轻型双手）、Twin-rigged（双手武器）。不同的武器有其各自的熟练度，通过处决敌人能够快速地增长武器熟练度，提升效能。



BOSS战中特殊奖励的武器会有特殊的效果，根据轻重攻击的交替使用来触发。

较为推荐的武器有第二名BOSS的特殊奖励Firebug Throttle v2.0和第四名BOSS的特殊奖励MG Judge v2.0，其特殊效果伤害都很高。

# 良性BUG

注：版本1.02以下都可使用下文BUG

## 无限回血

游戏的难度相对较高，而且判定以及手感都有一定的问题，操作不好的玩家玩起来可能会很难受，好在游戏存在一些良性BUG能帮助玩家推进流程。首先玩家需要拥有Plasmic Regenerator（缓慢回血芯片），然后将自身的生命值降低至一个缓慢回血无法回满的数值。然后找到一个安全的位置，将道具栏切换至缓慢回血芯片，将武器换成双手武器。首先按住×键奔跑，然后使用一个芯片，使用完半秒后按下R1键使用滑铲，当武器出招完毕后马上再按一次O键使用道具，会听到嘈杂的声音，表明BUG已经触发。此时等待道具的CD冷却完毕，人物会一口气将剩余的道具全部吃完，并永久叠加回血，直到玩家死亡或者切换区域。可惜这个BUG看似非常厉害，其实在后期流程中，玩家一不小心依旧会被秒杀，还是需要多多锻炼自己的技巧，步步为营。



## 零成本刷废料

打开装备面板，按住□键可以将防具分解成废料，在按住分解的同时按下×键装备物品，那么装备将不会消失，同时还可以获得废料，瞬间便能将玩家的等级提升至顶。虽说这个BUG很夸张，但是核心能量值的提升其实并不会为玩家带来多大的帮助，还是要小心为好。

# 全收集全支线 一周目白金流程

注：奖杯/成就相关物品以黄色高亮

## 1 ABANDONED PRODUCTION

驾驶轮椅触发剧情后，醒来捡起地上的武器，上坡前行，在蓄力攻击（Hold L1键）提示的后面可以捡取到合成装备使用的零件。通过管道来到新的区域ROCKET YARD。左边会遇见两名敌人围着尸体，并会有切换敌人教学的提示。消灭敌人







后尸体上可以捡取到芯片 Medical Audit，这个芯片可以显示敌人的血量，可以说是流程必备。进入安全屋整顿后便会触发剧情并更新任务，玩家需要找到 Power Core 来修复安全屋中的各项系统。与出现的全息投影交谈，了解这个世界的情况后从全息投影右边的门出去。

出门后走下楼梯顺着左边走，会首次遇见人形敌人，这里还会触发分析敌人的教学提示。玩家锁定敌人后需要使用右摇杆来分析敌人身上不同部位，找出可以进攻的弱点，否则将无法造成伤害。之后会看到一条轨道，沿着轨道前进到达 ASSEMBLY HALLS，这里还会遇到两名人形敌人，解决掉使用激光武器的敌人后就可以捡取到任务物品 ATLAS Power Core，回到安全屋后便可以开启装备系统，获得最初的两件防具，并且战斗时可以对敌人进行肢解处决。整顿过后继续回到之前三名人形敌人的地点，肢解敌人的右手获得武器，其中把守大门的敌人掉落的武器 ASTir 与之后一个奖杯 / 成就相关。调查大门前左边需要超载能量 10 的控制器，即可打开大门进入 MAIN ASSEMBLE LINE。

顺着轨道向前走，会遇见一扇无法打开的门，需要搭乘左边的电梯上到二层，超载能量 11 的控制器来打开这扇门。内部可以捡到一个芯片和一个录音。回到正路，当看到一块写有“GAUTION”的绿色牌子时，打开右边的门可以打通回到安全屋的捷径。顺着轨道小心前进，沿途的敌人都比较棘手。走到头后超载能量 10 的控制器打开大门离开室内场景。

出来后右手边的门为回到安全屋的捷径，左手边是进入室内场景尽头的捷径，碰到绿色的腐蚀物会扣除玩家的生命值。通过管道径直走能看到一台绿色的挖掘机，在挖掘机还没发现玩家前先解决掉旁边的飞行器。挖掘机的招式简单，但是伤害很高，一定要谨慎靠近铲斗，当挖掘机发出警报时马上远离它防止被回旋攻击击中，击败挖掘机后可以获得贵重品【硬币（Shining Coin）#1】，旁边还能捡取【漫画 #1】。沿轨道前进走到头会遇见一名敌人和飞行器。解决掉后捡取芯片，然后从左边的梯子上到二楼。打碎木箱可以看到一条小路，小路尽头可以捡取一个芯片。然后找到一段向下的台阶，跃下会回到室内场景的一个集装箱上。

再次回到刚刚楼梯上去的位置，从另一侧的楼梯下去解决掉三个飞行器来到新场景 ROCKET ASSEMBLY STATION。进入后打开前方大门进入 POWER PLANT。虽然有开灯的教程，但是需要装备了衣服才能开灯。该场景内使用之前掉落的武器 ASTir 击杀一名敌人还能获得一个奖杯 / 成就。场景并不复杂，顺着楼梯一路走到底便可以发现需要超载能量 10 的发电机开关，打开后整个场景的灯会亮起，守护开关的敌人会掉落芯片，该芯片可以利用能量来回复生命值，非常实用。打开发电机之前一间房间有一处向下的手扶电梯，乘坐手扶电梯下去后能找到一扇安保门，此时还无法打开，门对面可以获得【Liberator 录音 #1】。之后回到 ROCKET ASSEMBLY 的空地侧边还会打开一扇门，登上手扶电梯穿过室内场景的顶部可以回到安全屋。整顿后回到 ROCKET ASSEMBLY 的空地遇见本作第一个 BOSS——P.A.X

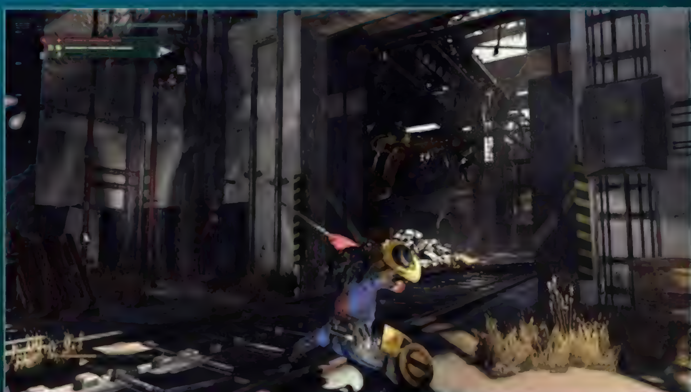



## BOSS战 P.A.X

BOSS 的 AI 水平很低，当玩家在正前方时它会挥动手臂摆动，在侧边时它会横扫，在后侧时它只会原地跺脚，因此在后侧死角输出即可。需要攻击腿部将 BOSS 生命值下方的橙色槽涨满，这时 BOSS 会远离玩家使用导弹攻击，只需要迅速跑到它下方，导弹就会攻击到它自己，使其跪倒在地上，这时攻击就能削减它的生命值了。解决 BOSS 后，从旁边的电梯上去调查火车即可完成本章节。

特殊奖励：P.A.X Imperator v2.0

BOSS 没有使用导弹攻击自己的情况下胜利即可获得奖励。玩家需要避免在 BOSS 发射导弹期间跑到它的下方，并不停地攻击它的腿部，当腿部的钢板剥落露出电线时攻击，即可令 BOSS 跪倒在地，削减它的生命值。





## 2 CENTRAL PRODUCTION B







解决BOSS后空地右侧的手扶电梯开启，登上即可来到下一章节CENTRAL PRODUCTION B。

下列车后走上台阶进入左边的房间，调查控制台召唤出飞行器，飞行器会将右边的电梯控制系统破坏，之后乘坐电梯向下到达PERSONNEL ARRIVAL。下来后顺着路走便可以来到安全屋，但是里面有一份录音无法获得。从安全屋外右侧的门出去，解决掉一名敌人后超载能量10的开关即可回安全屋获得【Rabbit录音#1】。

回到刚刚超载的位置继续向前会有个三岔路。正前方两名手持棍棒的保安非常强大，但是为了完成之后一个支线任务，必须要肢解获得他们的武器，需要注意两名保安一旦死亡便不会复活，因此一定要确保是通过肢解右手武器的方式将其击杀，以获得保安的武器。之后走左边跳下来会发现一个需要超载能量10的NPC，超载后并与其对话，NPC将转移到安全屋内，在安全屋内与其对话可以获得大量强化零件。继续跳下来解决两名敌人，左手边还能找到【Rabbit录音#2】。清空场地内的敌人，有一处拐角可以发现需要超载能量13打开的门，进入后会发现一名NPC，与其对话将转移到安全屋内，回到安全屋与其对话将触发一个支线任务，现在还无法完成；还有一处拐角能发现一个向上的手扶电梯，上面会有5条强大的机械狗，尽头能够捡取通过能量提升攻击力的芯片。回到之前解救NPC的落下点处，从写有"ERGO LITH"白色集装箱右边过去，解决一名敌人，背后能够捡取到新的武器。向前走还会遇到使用枪炮台的敌人，迅速利用滑铲接近敌人解决他。之后拐角会遇见一名背对着你的敌人，偷袭搞定后小心右边走过来的敌人。

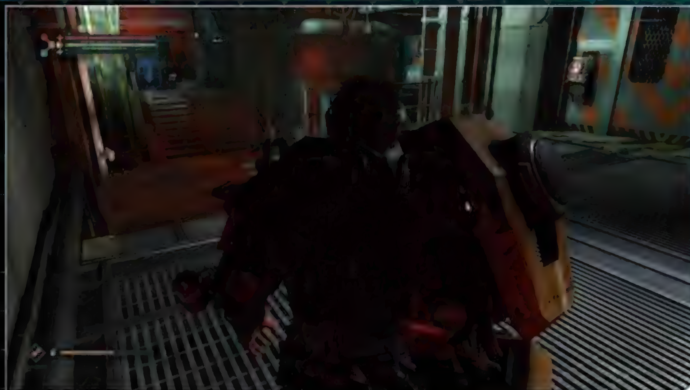
先不要走中间的楼梯下去，走左边的平台跳下去解决掉使用枪炮台的敌人，然后再跳到中间的楼梯处。先不要从中间的门离开，走右边的梯子上去能到一个房间，里面会有5个敌人围着自动售货机发呆，全部解决后可以获得奖杯/成就Infidel，同时这个房间右侧的集装箱上，跳跃上去还能获得【漫画#2】。回到之前下楼梯的大门处，再走左边的通道，走过黄黑相间的管道来到SUPPORT LINK2，直走打破铁丝网乘坐手扶电梯能回到安全屋，走右边的长廊一直到头可以获得【Rabbit录音#3】。

之后从管道回来向前走，会发现一块显示器，显示器左边为正路，右边的楼梯下去遇见NPC可以触发支线剧情，本支线剧情较为麻烦，下文提及该相关剧情时会以橙色文字高亮。【与NPC对话，选项依次为上、上、上、退出对话，如有拿到之前保安的武器便再次对话，选择上、左将武器交给NPC，结束该支线剧情的第一步。】

上楼梯回到显示器左边的正路，小心埋伏的敌人。左手边的桥梁会有很多敌人，暂时不过去，继续前进向右手边拐过去会看到一名使用枪炮台的敌人，小心旁边箱子里面还埋伏了一名敌人，两名敌人旁边还能获得一个缓慢回血用以触发BUG的芯片。枪炮台旁边有一个手扶电梯可以上到通风管中。从通风管打破铁丝网可以直接绕到桥梁的对面上面，跳下来会来到RECYCLING，也可以走楼梯下去到达一个房间，打开门后会直接到达机械实验室。

该区域一进来，从第三扇打开的卷闸门能进到一间机械实验室，能够获得【Ferguson录音#1】，实验室内可以从内部打开另外两扇卷闸门。回到正路的右边，会有一个手扶电梯向上，顺着高架一直走能够打开两扇卷闸门，其中一扇门是通往之前黄黑相间管道长廊的捷径。进入正路的卷闸门可以来到车间的控制室，打开控制室里面的两个开关，里面还有一个回血仪器，通过仪器旁边的的电梯下来，到达车间两台挖掘机的另一侧。顺着路前行能看到一支正在建造的火箭，右手边的楼梯上去走到尽头可以打开回到黄黑相间管道长廊的捷径。

回到建造火箭的出口一路向下走来到底部，解决掉三名敌人后调查中间平台上需要超载能量10的







控制器，这样背后的门就可以打开来到 TOXIC WASTE DISPOSAL。刚开门右手边会发现一个可对话的管道，对话后选择选项“Give 5,000 tech scrap”(需要准备 5000 废料)。这里的敌人强度比之前高很多，解决掉三名敌人进入房间后左手边能发现【Ferguson 录音 #2】。

一路前行上楼梯后会有向左向前的岔路，直走上楼梯后右手边回头能够获得【Rabbit 录音 #4】，左手边房间则有一个机器人，目前不用理会。回到岔路从左边的楼梯上去，场景的尸体处可以捡到一个录音。尸体右边的门现在还打不开，从左边的安检口下去。右边的敌人不会攻击玩家，可以无视，左边可以超载一个开关开启电梯，这个电梯就是从安全屋出来看到的那个无法使用的电梯。回到安全屋整顿一下后坐电梯下来继续探索。

前方道路布满了腐蚀物，无法直接通过，回到之前那个不会攻击人的敌人处，有一部手扶电梯可以上到通风管道，再从此处跳下就可以直接到达布满腐蚀物道路的另一头，进入空旷地里面便会触发第二场 BOSS 战。

## BOSS战 LU-74

BOSS 拥有 6 条机械腿，靠近时会用机械腿砸向玩家，但是硬直很大。每砸两次会使用一次回旋攻击，需要远离 BOSS。当只剩下 3 条腿时会进入二阶段，此阶段会使用喷火攻击，并且回旋攻击持续时间更长。玩家只有攻击中心下方的黑箱子才能扣除它的生命值。

特殊奖励：Firebug throttle v2.0

在击败 BOSS 前切掉全部的机械腿，难点在于二阶段的三条机械腿。由于 BOSS 没有高硬直的招式，因此很难找准时机攻击腿部，特别是后方的机械腿。推荐玩家使用攻击力最高的武器通过滑铲的方式锁定后方，直接正面滑铲攻击，这样虽然会攻击到 BOSS 本体，但是两三次下来就能将后方的机械腿卸掉，之后两边的难度就小很多了。

解决 BOSS 后乘坐旁边的手扶梯上去，右边会回到之前的区域，左边走管道和两段电梯会来到新的区域，左边的坡上去会回到 BOSS 房外的腐蚀物通道，前方还不能走，顺着右边的梯子下去来到 OUTBOUND TRAIN STATION，走这里可以乘车到达下个章节。



# 3 RESOLVE BIOLABE





火车出来正前方的平台上去就可以到达安全屋，安全屋右侧的门是正路，右边是一扇无法打开的门，从左边的楼梯下来到达 OUTER SEWERS。这里的机械攻击欲望很低，顺着通道超载一个能量 14 的控制器。超载完后右边会立马冲出来一台机械，解决掉后上楼梯绕过来能看到一部电梯，现在还无法使用。电梯左边有一个超载的控制器，先解决埋伏在旁边的敌人再去调查。调查后电梯就可以运作了，乘坐电梯来到室外。

上来后解决一名敌人，旁边还有一个医疗站可以回血。从旁边的门下楼梯，跳上黄色集装箱再跳到红色集装箱上可以捡到一个芯片。不过要小心，如果掉下来的话会被很多敌人包围。前方会来到一片很空旷的场地中有许多蓝色的温室厂房，右边还隐藏着一台绿色挖掘机，挖掘机的入口处可以捡到一把武器，里面还隐藏着一把特殊武器，不过有挖掘机守护着，等到后期再来捡取。空旷场地中会有许多难缠的机械狗，千万不要拉远距离战斗。蓝色的温室厂房现在还无法进去，一路上会有许多机械狗前来骚扰，如果无心恋战的话，推荐玩家来到温室厂房左边超载控制器后立马跳进前方的洞内，机械狗不会追进来。

进入洞内走下第一段台阶时左手边可以捡到【Liberator 录音 #2】。一路前行便会到达温室厂房的内部




▲漫画 #3






OUTER SEWERS。当屏幕刚提示出地名时，右边的平台可以通过跳跃过去收集一些补给品。正前方的门还无法打开，从左边的楼梯下去到达LABORATORIES，小心这个地方会埋伏不少敌人。从右边的楼梯一路向下，路上会看到不少温室培养皿。当到达有玻璃培养皿的房间内，其中一张桌子上可以捡到【Liberator 录音 #3】，录音旁边的桌子还能捡到【漫画 #3】。之后这个房间内还有一个控制器需要进行超载，然后从录音左侧的电梯离开到达 GREENHOUSE FACILITY。

这个场景其实就是之前空旷场地的温室厂房，下楼梯后右转打开一扇门后小心左侧埋伏的敌人。接着到达下一个房间后小心这个场景内的机械狗，去右侧铁丝网内调查控制台就可以打开所有温室厂房的大门，随后直接回到室外。从室外出来，再次向之前跳下去的洞口方向前进，左拐跑酷可以发现一台电梯，电梯边上还有一个录音，该电梯可以直接回到安全屋外的列车附近。

再次来到空旷空地，因为打开了温室的大门，这里的敌人转变成了喷火士兵。前往另一间温室厂房（门口有录音），进来后左拐先上楼梯超载 22 核心能量的控制器，然后再下来顺着下坡一路前进到达一间实验室，解决掉两名喷火兵进入房间，可以捡取重要道具 BOTECS Power Core，之后就可以利用无人机打开此前无法打开的门了。与一旁的 NPC 对话后从房间另一处有无人机教学的地方开门回到安全屋。自杀刷新一下地图，之前的 NPC 就会出现安全屋内，与其对话可以获得两个 Nanite Recalibration Program，该物品会影响到结局分支。从安全屋出来回到空旷场地的第一间温室，温室里面有一扇门需要无人机才能打开，里面可以获得一个支线任务道具 Modaxinol Injector。

的回旋台阶，穿过一团烟雾后打开门下去可以再收集到【Ferguson 录音 #4】，打开的门之前还能获得冰冻属性的飞行器。

原路返回再次面朝控制器右边的房间。径直走到头，面对玻璃窗左拐能看到一个医疗点，医疗点右边沿着楼梯向上来到二楼。右边有一个芯片，跳过正面的三个蓝色集装箱，旁边能拿到一个录音。顺着墙壁上的箭头进门上楼梯，前方会为第三个 BOSS 的房间，房间门口会第二次遇见之前向你要武器的女性 NPC。

【与 NPC 对话，选择右、左、左便可以完成该 NPC 支线任务的第二阶段。】

BOSS 房面前右拐会到达 CONVEYOR HUB，这个房间可以在玻璃柜里面获得新的机械骨骼 EXO2。回头向 BOSS 房前进，楼梯中段会有一个可以对话的管道，交付 10000 点废料，继续向上能发现一部手扶电梯，手扶电梯右边的管道可以回到安全屋。

### BOSS战 Big SISTER 1/3

首先需要面对 BOSS 的两只钢爪和喷射激光的头部，钢爪水平放置前冲时一定要提前躲开，然后对钢爪进行输出，躲避激光时会有往返两道一定要注意。当两只钢爪都破坏时会进入第二阶段，场地会变形，左右两边会有共计 4 根焊枪攻击玩家。推荐在场地变形时直接冲到 BOSS 头部的下方角落里卡位，角落可以安逸的解决掉两只靠近 BOSS 的焊枪，然后锁定头部单挑就要简单许多。

特殊奖励：Spitfire Rod v2.0

当 BOSS 进入第二阶段时不毁掉焊枪击败 BOSS 就可以获得特殊奖励，非常容易获得一把强力武器。

解决 BOSS 后落下打破铁丝网进入通风管道，在一处玻璃门前会触发剧情来到下一章节。





## 4 重返CENTRAL PRODUCTION B

前一个场景回到 CENTRAL PRODUCTION B，直接回到安全屋重新调查门口的录音获得新的【Rabbit 录音 #5】。之后前往火车站前那段无法通过的桥梁，现在可以使用无人机打开那扇大门。进入大门后左边会有一台挖掘机，解决后向右边台阶一路前进。当到达一个十字路口时，左边可以捡取一个缓慢回血芯片，右边能看到超载能量 20 的控制器，控制器打开的门里面会有许多敌人。面朝控制器的右边还能捡取到【Ferguson 录音 #3】。接着从这个录音的左边有一段向下

## 5 RESEARCH AND DEVELOPMENT

落下后前方的门还无法打开，直接从右边楼梯上去，在看到 OPS 向左的标志时，正前方其实有一个入口可以进入，里面会有毒气，需要用飞行器破坏上方的开关，再进入左边的房间可以获得一把武器。如果此前没有与管道 Jo 对话并给予 5000 或者 10000 的废料，这里将可以获得一副墨镜，并获得奖杯 / 成就 Sunglasses at Night，推荐二周目速通来到此处获得本奖杯 / 成就。下个大型场景内的一间红房子为本章的安全屋，进入后左手边可以捡到【Evolution 录音







#1】，右边的NPC对话则会触发一个支线任务。室外许多门还无法打开，从安全屋背后的楼梯上来进入APPLIED NANO SCIENCE。这里会出现保护敌人的飞行物，不先击破飞行物的话敌人的防御力会大幅度上升。一直前进会看到包裹着冷凝剂的玻璃柜，打破的话会对自己造成伤害。与场景右侧玻璃背后的NPC交谈后，左侧的门会打开，来到RESTRICTED AREA:UTOPIA PROJECT。

解决掉飞行物和两名敌人，上平台超载能量27的控制器。场景内部右侧打开门进入房间可以拿到一个缓慢回血芯片，然后从写有“20”墙壁左边的门出去。打破铁丝网进入到通风管道，右侧还无法过去，先向左走上电梯，然后再跳下去到达一个通道，落下来右边的门在之后获得新骨骼后打开可以获得【Evolution录音#7】【Evolution录音#8】，但现在还无法进入。尽头右转来到BIO IMPACT RESEARCH。这个房间的左侧门还无法打开，右侧可以超载27能量的控制器，打破前方铁丝网再次进入到通风管道，右拐是捷径可以回到安全屋。直走乘坐电梯向上打破铁丝网会来到NANO PRODUCTION HALL。接着打破铁丝网第三次进入通风管道，一路向下。

当遇见敌人后右手边的开关会释放出两台机械臂，左边能看到一个在高处的核心能量控制器。直接跳下来向左走，再向右看能发现一个飞行器超载点，超载后左边的一条隐藏小路可以打开回到安全屋的捷径，超载点右边则会来到一间大型实验室。下楼梯解决掉敌人后超载核心能量10的控制器，之后便可以打开下方的大门。

大门进来后上坡到达UTOPIA LOADING BAY区域，消灭敌人进入通风管道上电梯，然后跳下到达室内。这里会遇见未穿装备的敌人，需要击杀两次才会死亡。从破碎的窗户出来，左手边有一个手扶电梯，右边这能通过一个破碎的窗户进入到另一个房间，其中有一扇门打开会发现一台红色的机器人，与其对话将会转移至安全屋。回到之前的手扶电梯上去进入通风管道，左拐左手边能收集到【Rabbit录音#6】。右拐解决掉机械臂打开铁丝网，沿着左边走到达一扇门前，门右侧箱子背后还隐藏着一个医疗点。进门后左边会发现能够对话的管道，给予15000废料即可完成这个支线并获得奖杯/成就Repeat Customer。

打破这个房间的铁丝网进入通风管道，乘坐电梯向下，左边无法通过，继续乘坐右边的电梯向下，打破尽头的铁丝网来到一间紫色的房间，这个房间内还可以获得【Evolution录音#2】。向漆黑的通道内前进，打破铁丝网乘坐向上的电梯，打开一扇玻璃门并来到RESTRICTED PROJECTS。通道左侧的门打开是回到安全屋的捷径。

在安全屋整顿一下后返回通道左转进入一个大厅。这个大厅有许多岔路，其实都是互相贯通，调查大厅内01和02两个控制台打开门后，先进入01号房间超载控制器，再从大厅下层中间红色的门过去坐电梯来到NPC的房间内。与NPC交谈后进入02号房间，左边的铁丝网打破进入通风管道上楼梯，走到头来到一个房间内，房间中央躺着两名尸体的桌子上放着【漫画#4】。回到安全屋与红色机器人以及NPC对话推进支线剧情。如今大厅会布满保安敌人，推荐先刷一套保安套装以完成接下来的支线任务。凑齐后一侧卷闸门可以打开前往下一章节，玩家会再次回到CENTRAL PRODUCTION B，回来后如果拥有五枚硬币并调查旁边的售货机即可获得彩蛋套装，并获得奖杯/成就It Lives! It Sniffs! It Conquers!

一路跑回安全屋整顿一下，【此时安全屋出来会第三次遇见那名女性NPC，这时对话选择左、左、左、上，之后会要选择给予其装备helmet、leg、body，全部给予后NPC的形象会做出改变，并且会感谢主角帮助了她，至此支线剧情第三部分完成。】接着去完成另一个支线任务，前往Rabbit录音#4的位置，旁边的房间内有一台机器人，锁定机器人的腿部破坏可以获得任务物品Robotic Leg，接着从售货机的位置回到上一场景将Robotic Leg交给安全屋内的NPC。接着回到CENTRAL PRODUCTION B，进入此前有两名保安（现为一名保安+飞行器）把守的卷闸门处，会有新的电梯，来到新区域EXECTIVE AREA。






## 6 EXECTIVE AREA

来到新区域走过安检门，右边便是安全屋，正前方进入TOWERING EYE。进门下楼梯右边有个铁丝网，进入通风管道后右转打碎障碍物能够获得【Rabbit 录音 #7】。通风管道出来后走正前方的管道可以直接到达第四个 BOSS 战的地点。




### BOSS战 The Black Cerberus

第一次进入时会有许多小兵，所以第一次基本上是没办法胜利的。第二次来后只有 BOSS 一人，在他每次斧子砸地的时候都可以锁定其头部造成大量伤害。当 BOSS 血量下降至 1/3 时会召唤出 P.X.A，需要解决掉 P.X.A 才会出来打第二回合，不过他招式没有任何变化。当血量下降至 1/5 时如玩家拥有足够的能量同样能对 BOSS 进行处决肢解。

特殊奖励：MG Judge v2.0

如在与 P.X.A 战斗时，勾引其导弹毁掉了场景内的两个白色罐子，那么锁定 BOSS 右手处决将可以获其全套防具 Black Cerberus 套装，这套装备也关系到一个奖杯 / 成就的获得。注意最好事先备份存档，因为游戏处决并不能 100% 的触发肢解，因此会出现无法获得手部和武器的情况。



胜利后从正前方 BOSS 躲藏的房间打破铁丝网进入通风管道，可以直接回到安全屋，此时会发现安全屋左手边的新骨骼打开了，上前获得这款新骨骼就可以前往此前需要扫描身份，无法开启的大门。回到 BOSS 战的地方，上面的平台开门上楼梯可以乘坐一部电梯，电梯中还会有一名敌人，不过由于更换了骨骼，敌人无法识别出目标，需要解决他才能启动电梯。



乘坐电梯后可以在门口找到




【Rabbit 录音 #8】，之后从右边的通风管道打破铁丝网开门来到 CREO 公司的前厅，一路解决敌人打开门后终于来到久违的室外场景 CREO EXECUTIVE FORUM，不过公司的大门现在还无法通过，大门下方的鹅卵石水池内可以获得【Ferguson 录音 #5（最后一个）】。

现在从公司正门左侧的小门进入。进入通风管道后先右拐乘坐电梯，这条路是回到安全屋的捷径，可以回去整顿一下。再次回到公司正门左侧的小门，这次从通风管道左拐，来到一个管道交汇处后左手边能捡到【Rabbit 录音 #9】。接着直走打开铁丝网，进入公司内部。

【正前方的门进入后将会最后一次遇见那名女性 NPC，与其对话后将会攻击玩家，胜利后本支线任务完成并获得奖杯 / 成就 Duty-Bound。】NPC 旁边的门打开是回到公司前厅的捷径，走左边楼梯上去到达公司门口。再左拐上楼梯进入内厅后中间白色鹅卵石铺成的道路上可以找到【Rabbit 录音 #10】。这里有许多分支，右边有放置屏障的道路可以进到一间办公室，办公室门口两名敌人的位置能找到高等级的加攻击芯片，办公室里面会有一个录音和【漫画 #5】。

面朝 CREO 公司大门，右侧有两扇小门，先走右边没有关上的门进入一条通道。通道又有左右两扇门，右边一扇门进入后可以触发奖杯 / 成就【CREO Killed the Video Star】，而左边那扇门走到头下手扶电梯进入一个房间可以收集到【Liberator 录音 #4（最后一个）】。再回到最外面，选左侧关上的门进入，来到 SERVER ROOM，前方的尸体可以捡到【Rabbit 录音 #11（最后一个）】。继续探索这个房间







可以超载一个控制器，在这个房间最底层有三个蓝色圆圈的位置，调查左边冒火的“CHKOSK”（角度比较刁钻）可以获得奖杯/成就Turing Test。

回到公司外厅，从正门进入公司到达BOARD ROOM，这里将会触发一段剧情，剧情结束后还能获得奖杯/成就Who's in Charge Here。从公司出来回头能看到一只机械狗和一名敌人把守着通往最终章节的电梯。暂时先不前往最终章节，在RESEARCH AND DEVELOPMENT区域（从售货机前的卷闸门进入）还有两个支线任务没有清理。

进入红房子安全屋，与红色机器人以及NPC对话后，从安全屋正前方出去，进入有01、02房间的大厅找到之前交谈过打开了卷闸门的NPC，现在他会变成机器人，消灭他可以获得奖杯/成就Homo Machinalis。除此外还有剩余两个Evolution录音，位置请回看第五章。全部搞定后便可以进入最终章节了。





## 7 Nucleus

出来后一直沿着路前进，但看到蓝色“OPS“标志时前方无法通过，需要调查旁边的控制台才能将安全屋转移过来。进入安全屋会发现之前与红色机器人一同的NPC，但是机器人不见了，与其对话会委托玩家帮忙寻找红色机器人。整顿一下后出来左转上回旋楼梯，当看到FLOOR2的地图时回头能发现【Evolution录音#3】。接着从旁边的门出去来到FLOOR2。从左边躺着尸体并且有探照灯的入口进到一个房间,房间能还能找到【Evolution录音#4】。从房间出来正对面走过去可以将安全屋升到人物的面前。







从安全屋出来右转，向挂有“OPS”标志的道路前行，打开门后来到NITOGEN PUMP STATION。这是一条漆黑并且充满毒气的通道，通道对面的门打开是回到回旋楼梯的捷径，通道中途左手边有个平台可以落下。落下后直走，不要进入透进光线的房间，而是直接右转进入通风管道的电梯，可以捡到【Evolution录音#5】。继续沿着通风管道向上会遇见异形生物，伤害非常高，需要小心面对，解决后这里能打开通往FLOOR2的捷径，同时这里还有到达FLOOR3的电梯。

先回到之前的叉路口选择进入有光线的房间内，进来后是一间布满毒气的通风管道，登上一段手扶电梯后可以超载一个控制器，控制器的对面还有一个通道可以进入UTOPIA PREPARATION CLASSIFIED，正前方有录音的控制台旁边能够收集到最后一本【漫画#6】，房间内还有一个火箭控制台，是否操作这个控制台会影响游戏的最终结局（需要道具Nanite Recalibration Program才能操作控制台），想尽快白金的玩家可以在这里备份存档。从火箭控制台后面的出口出去会切换场景，场景末端可以捡到武器Cdoename：Godtterdammerung，以及【Evolution录音#9】。

决定结局路线后，登上去FLOOR3的电梯会来到列车站，列车会回到CENTRAL PRODUCTION B。无须回去，径直从前方的洞掉下去一路前行，即






可来到 FLOOR3。下方会有两只异形，尽量不予其战斗，直接超载旁边的控制器，然后回身下楼梯，将手扶电梯放下来后上去，将安全屋升降至 3 楼。

安全屋进行整顿后先从右边跳到红色的集装箱上，再落到下方的平台。从集装箱的缝隙能看到之前的红色机器人。从后方的台阶上去进入房间，左手边可以不停向下落，下落 3 次能看到一个铁丝网，进入通风管道乘坐向上的手扶电梯即可来到红色机器人的位置，调查会获得任务道具。直接自杀回到安全屋，将任务物品交给 NPC 即可完成最后一个支线任务并获得奖杯 / 成就 Ghost in the Machine。

出来进入左边的房间内，上二楼平台超载控制器，这个控制器可以打通 FLOOR1 前往最终 BOSS 的道路。打破控制器背后的铁丝网下来右转到头，坐电梯下来能获得【Evolution 录音 #6（最后一个）】。

快速回到 FLOOR1 的办法就是直接从平台找准位置往下跳，看似高度很大，但是本游戏下落时攻击的话无论多高都不会造成伤害。回到 FLOOR1 后整顿下装备，即可走进之前被封锁的大门，迎接最终 BOSS 了。




## BOSS战 ROGUE PROCESS

根据战斗开场是否触发对话来区别不同的结局路线。BOSS 第一阶段为大型集合体，玩家需要四次击破触手，然后调查场景中的超载开关触发其第二阶段，BOSS 的右后方为攻击死角。二阶段后 BOSS 会变成人形敌人，锁定头部能提高对其的伤害。BOSS 使用下劈冲击波后是最佳的攻击机会，同样在其生命值不足 1/5 时可以对其直接处决，结束战斗。至此，全游戏通关。



# 支线任务解析

支线任务都夹在在上文的流程之中，严格按照以上流程即可解决所有的支线剧情并获得奖杯 / 成就。如有遗漏的话可以参考下文的解析，配合流程攻略进行补救。本作游戏只要不击败 BOSS 或者切换地图，都不会影响支线任务的触发。

## Pusher Man

当到达第二章 CENTRAL PRODUCTION B 时，其中有一个房间会遇见一名萎靡不振的 NPC，与其对话后将转移至安全屋左侧（面朝安全屋方向）。对话可以得知该 NPC 需要药物治疗并且委托主角寻找。当完成第二章进入第三章 RESOLVE BIOLABS，并完成飞行器升级后，暂时不要回到 CENTRAL PRODUCTION B，空旷地中的温室有一间需要飞行器打开的房间，里面可以找到 NPC 需要的药物 Modaxinol Injector。获得后交给 NPC 即可完成本任务，非常简单。

## Repeat Customer

该奖杯需要三次找到 Jo 管道对话，其中第二章 CENTRAL PRODUCTION B 能找到 2 个，第四章重返 CENTRAL PRODUCTION B 后还能在新区域找到 1 个。需要注意的是该支线与奖杯 / 成就 Sunglasses at Night 冲突，一周目情况下只能获取其中的一个。

## Duty-Bound

非常麻烦的支线任务，该任务一共分为 4 个阶段。

1. 首次来到第二章 CENTRAL PRODUCTION B，并且还没击败 BOSS 的情况下，一处楼梯可以发现一名女性 NPC（位置见流程），她会向玩家索要保安的武器。

2. 在玩家与第三名 BOSS 对战之前，一扇门边上可以看到这名女性 NPC，与其对话即可。

3. 当玩家从 RESEARCH AND DEVELOPMENT 通过售货机卷闸门回到 CENTRAL PRODUCTION B 后，安全屋门口能第三次发现 NPC，她会向玩家索要全套保安装备，直到没有对话选项并且 NPC 的外形从头到脚发生了改变才算完成第三阶段。

4. 当玩家达到 EXECTIVE AREA 后遇见她时，与其对话并战胜她即可完成全部的支线流程。

## Ghost in the Machine

任务一共分为三个阶段，在达到 Nucleus 前都不会错过。

1. 首次到达 RESEARCH AND DEVELOPMENT 安全屋时能发现一名 NPC，与其对话会得到任务，需要玩家去找到他的女儿。在玩家首次遇见未穿装备的机械人时，从破掉的窗户沿着铁架走，能在一间房间内找到红色机器人（详见流程攻略），与其对话再回到安全屋交接任务即可。

2.NPC 会要求玩家帮忙找一条机械腿（Robotic Leg），当再次回到 CENTRAL PRODUCTION B 时，第二名 BOSS 房间门口的一间房间内锁定机器人的腿部即可获得（详细位置见流程）。之后找到 NPC 交出 Robotic Leg 即可。

3. 在玩家首次到达 Nucleus 时，安全屋内还能发现这名 NPC，与其对话会告诉玩家他的女儿（红色机器人）走丢了，按照流程攻略的路线找到他女儿的尸体即可完成本支线任务。

# 奖杯/成就

## 完美路线

### XONE版

| 成就数量 | 1000 点 /47 个 |
|---|---|
| 全成就难度 | 3/10 |
| 全成就所需时间 | 20 小时左右 |
| 在线成就 | 无 |
| 最少通关次数 | 1.5 周目 |
| 有无可能错过的成就 | 有 |
| 成就 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

### PS4版

| 白金难度 | 3/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 20 小时左右 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1.5 周目 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

| 奖杯总数 | 47 | 铜杯 | 32 | 银杯 | 13 | 金杯 | 1 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

按照前文的流程攻略可以获得本游戏的几乎所有奖杯 / 成就，其中有两个会互相冲突的地点。一个是与 Jo 管道对话 3 次的奖杯 / 成就 Repeat Customer 与获得墨镜的奖杯 / 成就 Sunglasses at Night 互相冲突，好在获取墨境比较快捷，速通二周目大约 1 小时便能搞定。另一个冲突的则是结局奖杯，已在流程中讲解了备份存档的地点。

**The Surge** 70点/
取得条件 解锁除了白金以外的奖杯

**P.A.X** 15点/
取得条件 消灭 BOSS-P.A.X
奖杯说明 流程中第一名 BOSS。

**Firebug** 15点/
取得条件 消灭 BOSS-LU-74
奖杯说明 流程中第二名 BOSS。

**Big Sister** 15点/
取得条件 消灭 BOSS-SISTER 1/3
奖杯说明 流程中第三名 BOSS。

**The Black Cerberus** 20点/
取得条件 消灭 BOSS-Black Cerberus
奖杯说明 流程中第四名 BOSS。

**Brave New World** 30点/
取得条件 通关结局 1，迎来新世界
奖杯说明 UTOPIA PREPARATION CLASSIFIED房间内不调查控制台，中央的火箭将不会发射。通关即可获得本奖杯。

**For the Good of Mankind** 30点/
取得条件 通关结局 2，拯救人类
奖杯说明 UTOPIA PREPARATION CLASSIFIED 房间内调查控制台，中央的火箭将会发射。通关即可获得本奖杯 / 成就。

**I'll Be Back** 15点/
取得条件
取得条件 首次死亡

**On My Own Two Feet** 15点/
取得条件 第一次获得自己的机械骨骼（流程）

**Sorry, I Dropped This** 15点/
取得条件 丢失了自己遗落的废料

**Hey Listen** 15点/
第一次获得自己的无人机（流程）




**CREO Killed the Video Star** 15点/
取得条件 遇见 Don Hackett

**Gear Up** 15点/
取得条件 首次强化自己的机械骨骼

**Watchman** 15点/
取得条件 令自己的机械骨骼获得安全权限（流程）
奖杯说明 消灭第四名 BOSS 后回到安全屋领取新的机械骨骼。

**Who's in Charge Here?** 15点/
取得条件 发现董事会（流程）
奖杯说明 从 CREO 的大门进入董事会。

**Turing Test** 15点/
取得条件 遇见 Sally
奖杯说明 见流程攻略部分。

**It Lives! It Sniffs! It Conquers!** 50点/
取得条件 解锁奖励套装 IRONMAUS
奖杯说明 使用 5 个 Shining Coin 前往售货机处即可获得套装，Shining Coin 通过击败绿色挖掘机获得。

**Sunglasses at Night** 15点/
取得条件 获得墨镜
奖杯说明 与 Repeat Customer 冲突，推荐二周目来解锁，解锁地点见前文流程攻略。

**Sunglasses at Night** 15点/
取得条件 治疗一个病人
奖杯说明 见流程攻略部分。

**Melting Down** 30点/
取得条件 消灭 5 台绿色挖掘机
奖杯说明 挖掘机都在必经之路上，ABANDONED PRODUCTION 有一台，CENTRAL PRODUCTION B 有两台，RESOLVE BIOLABE 有一台。

**Repeat Customer** 30点/
取得条件 与 Jo 管道交谈并交付三次废料
奖杯说明 见流程攻略部分。

**Shall Not Pass** 15点/
取得条件 解决把守通往最终章节电梯的敌人

**Right Tool for the Job** 15点/
取得条件 利用 Nano Core 将武器强化至顶级

**Man of Steel** 30点/
取得条件 利用 Nano Core 将全身防具强化至顶级
奖杯说明 Nano Core 隐藏在流程中需要很高核心能量才能打开的红色箱子中。正常流程下来一般会缺少两个 Nano Core 或者刚好，如果缺少 2 个的话可以备份存档，使武器和防具的奖杯 / 成就分开获得。

**Core Power** 15点/
取得条件 核心能量达到 80 级

**Duty-Bound** 30点/
取得条件 帮助迷失的她找回自己的灵魂
奖杯说明 最为麻烦的支线剧情，见流程攻略部分。



**Ghost in the Machine** 15点/

取得条件 帮助父亲和他的小女儿找到出路。

奖杯说明 见流程攻略部分。

**Follow the White Rabbit** 30点/

取得条件 收集所有的Rabbit录音

**First Day on the Job** 15点/

取得条件 第一天上班（流程）

**Liberation** 15点/

取得条件 收集所有的Liberation录音

**Raging Drones** 15点/

取得条件 收集所有的Ferguson录音

**Evolution Theory** 15点/

取得条件 收集所有的Evolution录音

**Butcher's Bill** 15点/

取得条件 将一类敌人的所有部位全部肢解一次

**Jack of All Trades** 30点/

取得条件 每种类型的武器熟练度达到5级

**Most Wanted** 15点/

取得条件 消灭守护电梯的保安

奖杯说明 进入Nucleus前电梯前的敌人。

**Infidel** 30点/

取得条件 消灭售货机教徒

奖杯说明 首次进入CENTRAL PRODUCTION B时，消灭售货机前面的5名敌人，之后敌人改变将无法获得该奖杯/成就。

**It's Blue Light** 15点/

取得条件 利用ASTir SpecterBite在漆黑的环境内击败一个敌人

**I Choose You** 15点/

取得条件 强化你的无人机(流程)

**Homo Machinalis** 15点/

取得条件 击败变成机器人的Barrett

奖杯说明 见流程攻略部分。

**Was That Yours?** 30点/

取得条件 利用BOSS掉落的武器击败BOSS

奖杯说明 只需要利用BOSS掉落的武器在二周目对战同一BOSS时，补最后一刀即可。

**Guard Dog** 30点/

取得条件 获得Black Cerberus套装

奖杯说明 按照流程攻略中与第四名BOSS交战的特殊奖励打法，即可完成本奖杯/成就。

**Nothing to Lose** 15点/

取得条件 身上拥有50000废料

**Overconfident** 30点/

取得条件 击败BOSS时拥有20000以上的废料

**GOLIATH** 15点/

取得条件 收集GOLIATH套装

**OPERATOR** 15点/

取得条件 收集OPERATOR套装

**SENTINEL** 15点/

取得条件 收集SENTINEL套装

**Sniffing Around** 20点/

取得条件 收集所有的漫画






随着 Steam 平台的崛起，不仅越来越多玩家能够享受到原本只有在家用机上才能体验到的游戏，而且也因为低廉的价格和优惠政策，使得玩家的群体也在不断扩大，成为了这个世代不可忽视的一部分。为此，本期《次世代专辑》首次加入了专门面向 Steam 平台的版块，第一期我们就选择了大家熟悉，但年轻的玩家可能会感到很陌生的白金工作室名作《猎天使魔女》，毕竟本作只在家用机上推出过，而且距今也已经好多年了，为此，籍由 Steam 版《猎天使魔女》发售，我们再次为大家带来本作的详细攻略。

STEAM

| 猎天使魔女 | | SEGA |
|---|---|---|
| Bayonetta | | 动作冒险 \| 英文版 |
| 2017 年 4 月 11 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 |
| 售价为￥100 | | |

文 宇宙人 美编 01

# 系统详解

## ◆ 基本操作

Steam 版提供了键鼠和 X360 手柄等操作方式，

所以键鼠操作大家可以根据自己的习惯来更改，这里主要介绍一下默认操作。



| 功能 | 键鼠（默认） | X360 手柄 |
|---|---|---|
| 移动 | W/S/A/D | 左摇杆 |
| 慢速走路 | Ctrl | 轻推左摇杆 |
| 拳攻击（P） | 鼠标左键 | Y 键 |
| 脚攻击（K） | 鼠标右键 | K 键 |
| 射击 / 调查场景（E） | E/ 按下鼠标滑轮 | X 键 |
| 跳跃 | Space | B 键 |
| 舍弃道具 | F | LS 键 |
| 发动拷问技 / 处决 BOSS | R 键 | Y 键 +K 键 |
| 挑衅 | Q | LB 键 |
| 切换武器 | 按下并滚动鼠标滑轮 | LT 键 |
| 锁定 | Alt | RB 键 |
| 回避 | Shift | RT 键 |
| 视角复位 | Insert | RS 键 |
| 转动视角 | Home/End/Delete/PageDown | 右摇杆 |
| 使用道具 | 1/2/3 | 方向键 |
| 系统菜单 | Tab | BACK 键 |
| 物品菜单 | Esc | START 键 |

注 1：本文的操作以手柄为准。

注 2：本文所说的 P 和 K 分别是指拳和脚攻击，并非键盘上的 P 和 K 键。

## ◇ 操作Tips

●跳过即时剧情演出：游戏中大部分即时演算剧情都能在暂停菜单中跳过，而像解开封印等不能暂停跳过的演出，其实也是能跳的，方法是按 RT 和 BACK 键。

●使用道具：游戏中有三个使用道具的快捷键，分别是手柄方向键的↑、←、→或者键盘的 1、2、3 键，只要在菜单中把道具预设在这些键位上就能快捷使用。

●武器：贝优妮塔可以同时装备两套武器，并且在战斗中可以一键切换。

●锁定：顾名思义视角会注视着被锁定的目标，攻击也会朝着该目标的方向，如果不锁定，射击会自动瞄准最近的敌人，锁定后移动会自动进入慢走的模式。

●关于回避：回避有无敌时间，特别是回避成功的时候画面会有很短的拖慢特写。回避可以连续使用 5 次，但是第 5 次会进入一个大硬直，这点必须注意。另外，装备枪械类武器的时候，长按攻击键回避能够在回避的时候向四周射击。

道具调合：在各种可坏破物中，可以取得绿、红、黄三种颜色的素材，最大持有数为 99 个，这些素材可根据不同配方调合出 9 种道具，配合在游戏中可以直接看到，操作方法是按○键投入一定数量的素材，再转右摇杆进行调合。

## ◆ 攻击方式

连续技：贝优妮塔的主要攻击手段是运用装备在手、脚上的武器攻击构成连段，按键次数、停顿、长按、空中或地面等情况都让招式出现不同的变化，具体可以在读盘画面的时候练习。

头发攻击：利用头发召唤“蝴蝶夫人”的手脚进行攻击（不同武器各有相应的变化，如修罗刃是发动剑气），这类攻击的威力、范围远超于普通攻击，而且会附带吹飞、浮空、击倒等特性。就算跟敌人相隔较远距离，只要目标身上出现红唇标志就能攻击得到。头发攻击一般是连段的最后一下，单独发动需要耗费魔力。另外，部分大型 BOSS 战的时候普通攻击也会变成头发攻击。

拷问技：靠近敌人后按 P+K（键盘为 R 键）召唤出魔界刑具虐杀敌人的方式，要消耗 8 格魔力发动但是发动过程无敌，而且可以通过连按指令来增加伤害。对付不同的敌人会使出不同的拷问技，对有体力槽的敌人发动拷问技只能造成大伤害，不能秒杀。

魔兽召唤：用于处决 BOSS 或者中 BOSS 而发动的大威力招式，在 BOSS 的 HP 见底的时候就会有出现召唤提示，按下 P+K（键盘为 R 键）成功发动就能进入处决攻击，连打按键可以增加得分。如果没能及时发动处决，BOSS 过一段时间后会回复少量 HP。

天使武器：部分天使被打倒之后会有一定几率掉落武器（如果被拷问技打倒则必定掉落），天使武器捡起来就能使用，不过有耐久度限制。天使武器的一般都有更出众的攻击力或者攻击范围，合理使用对取得高分有非常大的帮助

| 天使武器一览 | P 键攻击 | | | K 键攻击 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 第 1 段伤害值 | 第 2 段伤害值 | 第 3 段伤害值 | 长押攻击 | 耐久度 | 伤害值 | 耐久度 |
| 杖 | 500 | 500 | (100 × 多段 )+1000 | — | 3 回 | 200 × 多段 | 1 回 |
| 喇叭 | 2000 | — | — | — | 3 回 | 4000 | 1 回 |
| 圆号 | 200 × 多段 | — | — | — | 1 回 | 1000 × 多段 | 1 回 |
| 流星锤 | 200 × 多段 | — | — | — | 4 回 | 500+2500 | 2 回 |
| 双剑（弓） | 500 | 200 × 多段 | (200 × 多段 )+1000 | — | 6 回 | 2000( 注 1) | 3 回（注 2) |
| 大剑 | 1000 | 1000 | 2500 | — | 3 回 | 100+2000 | 1 回 |
| 巨大斧 | (800 × 多段 )+1500 | — | — | — | 2 回 | 200 × 多段 | 2 回 |
| 爪（青、白） | 500 | 500+500 | 800 | 500 | 6 回 | 1000( 注 3) | 1 回 |
| 爪（红、黑） | 500 | 500+500 | 800 | 500 | 6 回 | 500 × 多段 | 1 回 |
| 电锯（注 4） | 500+(200 × 多段 ) | 500+(200 × 多段 ) | 500+(200 × 多段 ) | — | 3 回 | 500 × 多段 | 1 回 |
| 街灯（注 5） | 1000 | 1000 | 1500+1500 | — | 无限 | 1000 | 1 回 |
| 钥匙 | 1000 | 1000 | 2500 | — | 无限 | 100+2000 | 无限 |

注 1：长押变成向三个方向同时发射弓箭。

注 2：按键连打，一次耐久度可发射两发弓箭，最多发射 6 发；长押的三方向弓箭可以发射两次。

注 3：通常状态为向 4 个方向发射电流，长押则变为向 8 个方向发射电流。

注 4：必须用拷问技干掉飞鱼才能取得。

注 5：场景中的敌人全部消灭后，街灯自动损坏。

## ◆ 魔女时间

熟悉白金工作室游戏的玩家对这个系统肯定不会陌生，“魔女时间”简而言之就是敌人攻击命中前一瞬间回避躲开，就能在短时间内发动时间减慢的能力。具体而言有以下效果：

1. 敌人时间变慢，体型较大的敌人更容易被吹飞或打浮空；
2. 可在水面上行走（多用于解谜的场合）；
3. 得分 1.5 倍；
4. 连续攻击可使得魔女时间延长；
5. 敌人身上的着火状态无效。

发动条件则有以下这些：

1. 敌人攻击命中瞬间成功回避（但并非所有攻击都能触发）；
2. 装备饰品“Moon of Mahaa-Kalaa”，敌人攻击命中瞬间弹反，反击后发动；
3. 装备饰品“Selene's Light”，有魔力的情况下被敌人打中则被动发动；
4. 装备饰品“Bracelet of Time”，以消耗魔力的方式主动发动；
5. 使用魔女与贤者像，避雷后发动魔女时间，没有时间限制但一般只用于解谜。







## ◆ 变身能力

猎豹：连按两下回避键变身，特点是移动速度超快、跳跃力高，在战斗、解谜、赶路等场合广泛应用到，也可以用来取消第 5 次回避的硬直。猎豹状态不消耗魔力，停下来或者攻击的时候会自动解除。

蝙蝠：蝙蝠变身相当于补强魔女时间的系统，使用方法同样是敌人攻击命中瞬间回避，但是时机的要求更加严格，成功时贝优妮塔会变身成蝙蝠躲过敌人的攻击，之后发动的魔女时间会更长，而且能增加魔力。这个变身需要购买后才能使用。

乌鸦：乌鸦变身有两种使用方法（都需要购买后才能使用），一种是空中连按两下回避，变身成乌鸦之后能维持在空中缓慢下降的状态，一定时间之后或者落地就会还原，维持变身不会消耗魔力，但是发射飞剑是会消耗 1 格魔力的，因此不建议使用。第二种方法则是连按两次锁定键，此时会快速装向锁定的目标，带有一定的攻击力。

## ◆ 游戏难度

本作的难度有5个，初期可以选择Very Easy、Easy和Normal三个难度，Normal通关开启Hard难度，Hard通关开启“无限巅峰”难度（∞ Climax）。以Normal为基准，各难度特征如下：

**Very Easy与Easy**

● Very Easy的体力自动回复

● Very Easy的即死型QTE不会失败

●受到敌人攻击时的伤害减半

●对敌人的攻击伤害变成2倍

●贝优妮塔的初期体力值为4000（Normal以上为2000）

●拥有半自动操作饰品“永远**なるマリオネット**”，装备时得分减半

●不会出现隐藏任务入口，没有乌鸦的收集

●不会出现增加体力、魔力最大值的道具

**Hard**

●受到敌人攻击的伤害是Normal的2倍

●敌人配置改变，初期关卡也会出现上级天使

●敌人不会做出威吓、踏地等破绽大的挑衅行为，攻击频率更高

●出现Hard难度特有的乌鸦收集

**∞Climax**

●受到敌人攻击的伤害是Normal的3倍

●敌人的配置与Hard难度相同

●敌人不会做出威吓、踏地等破绽大的挑衅行为，攻击频率更高

●出现∞ Climax难度特有的乌鸦收集

●回避、蝙蝠变身和反击不会触发魔女时间





## ◆ 武器 & 连招

本作中的连招数量很多，而且不同武器之间的组合非常丰富，对于刚上手的玩家来说可能会被这眼花缭乱的出招表弄得无所适从。不过实战中只要记住一部分连段就能应对大部分的状况，这里推荐一部分连段让大家参考。

**妖刀PKP**：PKP，最容易掌握的连段，同时也是发动头发攻击最简短的指令，如果用妖刀的话会变成横向剑气攻击，范围和威力非常优秀，用途广泛。

**炎爪爆破**：炎爪的特性是蓄力放出爆弹，特别是连段的时候如果前两下不蓄力，第三下才蓄，那就能够直接放出三段蓄力大爆炸。利用这个特点，PPK长按就能快速放出爆炸，而PPP→K蓄力×3可以连放3个大爆弹，威力可怕。空中PPK长按打一些对空能力较弱的敌人时也有奇效。不过由于招式的威力高，使用过多会让得分降低。

**火箭筒百裂脚**：使用方法是A组武器脚上装爪子，B组脚上装火箭筒，输入PPPPK连按或者PPP·K连按的连技，当最后的爪子百裂脚使出的一瞬间切换到B组的火箭筒，那么原本只会发射三发火箭炮的百裂脚，会一下子发射十几发，总攻击力破万的神技能。可秒杀高难度的上级天使，对BOSS也有奇效。

**推荐武器组合**：A组手上装修罗刃，脚上装炎爪；B组手上装鞭子，脚上装火箭筒。这个搭配可以使出三种以上的实用技能。又可以用鞭子的滞空能力回避敌人地面的攻击，也可以把敌人拉过来防止连击中断。一周目第九章前就可以实现，而获得火箭筒之前可以用霰弹枪代替。

## ◆ 武器简介

除了通关奖励的武器之外，其他在章节中的武器获得方法是先找到相应的唱片（或者集齐唱片碎片凑成一张唱片），然后交给商店的罗丹跟他兑换。有部分唱片碎片藏在不显眼的地方，需要玩家寻找。

| 武器 | 原名 | 取得时机 | 装备部位 | 主要特点 |
|---|---|---|---|---|
| 四丁拳铳 | Scarborough Fair | 序章过后 | 手足均可 | 速度快，攻击力低，长按攻击键可以在攻击动作中开枪连射 |
| 霰弹枪 | Onyx Roses | 第一章 | 手足均可 | 招式接近四丁拳铳，按住键会发射霰弹，更容易将敌人打出硬直 |
| 妖刀 修罗刃 | 修罗刃 -Shuraba- | 第二章 | 仅限手部 | 速度快，突进远，攻击力较大，头发攻击变为剑气 |
| 鞭子 | Kulshedra | 第三章 | 仅限手部 | 攻击力低，速度不快，但距离长，可牵引和投掷敌人 |
| 炎爪 | Durga | 第五章 | 手足均可 | 攻速慢，攻击力高，长按发出的爆弹威力巨大，脚上装备可在岩浆中行走，方向一圈 + 按键可切换至雷爪 |
| 雷爪 | Durga | 第五章 | 手足均可 | 攻速快，威力不大，长按发出的雷球可让敌人硬直，手脚同时装备可触碰漏电场所，方向一圈 + 按键可切换至炎爪 |
| 溜冰鞋 | Odette | 第六章 | 仅限足部 | 距离短，威力低，地面移动速度大增，并可在熔岩上行走，连续攻击一个敌人可令其结冰 |
| 火箭筒 | Lt.Col. Kilgore | 第九章 | 手足均可 | 速度慢，按住键发射的火箭弹攻击力不俗，适应各种距离的战斗 |
| 普通手枪 | Handguns | Normal 难度通关 | 手足均可 | 招式与四丁拳铳基本相同，但是不能发动头发攻击 |
| 火星枪 | Bazillions | HARD 难度通关 | 手足均可 | 招式与四丁拳铳类似，但攻击力较高，按住P后发射的是具有贯通特性的激光，K为连射型的光弹，很容易把敌人打出硬直 |
| 光剑 | Pillow Talk | 无限难度通关 | 仅限手部 | 招式与修罗刃基本相同，不能发动头发攻击，二段蓄力之后，光剑会变得又长又粗，范围和威力都大得惊人，但只能维持数秒 |
| 双节棍 | 细凤 -SaiFung- | 完成100个Normal以上关卡 | 仅限手部 | 速度快，单发攻击力低，攻击时会有汉字光弹飞出 |
| 光环 | Rodin | 打败罗丹 | 手足同时 | 招式均为天使武器，招式数量不多，威力强劲，但不能自由选择武器种类 |

## ◆ 评价标准

本作每一关的每一场战斗结束后都会对玩家的表现进行评价，评价等级从低到高分别是石头、铜、银、金、白金、紫月，共6个级别。而评价标准有三项，分别为连击得分、过关时间、受伤。以石头为0分、最高的紫月为5分计算，三个项目的得分平均值四舍五入之后就会作为该战点的总评价。假设三项成绩是铜、金、白金，战点总评就是（1+3+4）÷3≈3，得金评价。最高的紫月评价必须三项白金才能获得。除此之外还会根据使用的道具和是否接关进行扣分，道具从-0.2～-0.6不等，接关1次扣1分。

关卡的总评价按照每个战点取平均值，漏掉的战点按0分计算。




### ◇ 高分要点

上述的三项评分标准中，时间和伤害都很好理解，但是连击得分受到很多因素影响，想取得高分的话可以参考下面的项目：

1. 得分倍率，只要不断攻击别让右侧的连击得分中断，倍率就能到达最高的9.9倍，受伤不会中断倍率。

2. 魔女时间，魔女时间得分是普通状态的1.5倍，而且因为更容易维持连击的缘故，要善加利用。

3. 招式攻击力，高威力的招式可以缩短战斗时间，但是却很难提高连击得分。所以如何在时间和连击之间取得平衡也是高分的关键。值得一提的是拷问技和天使武器不仅威力高，基础得分和提升得分倍率也很高，因此可以多加利用。

4. 合理使用挑衅。挑衅是一把双刃剑，能让敌人进入狂暴化，使其攻击力和频率大增而且更难打出硬直，但贝优妮塔也可以借此回复魔力，攻击狂暴的敌人得分也会变成1.5倍，配合魔女时间能达到2.25倍，对追求高分有很大帮助。

5. 保持倍率。维持得分倍率有两种常用的技巧，一是射击，对距离较远的敌人可用射击牵制以维持倍率靠近，二是挑衅，因为挑衅过程能让倍率时间维持下去。

6. 避免相同的攻击重复使用。同一种攻击使用次数过多会导致基础得分下降，最低会剩下1分，追求高分的时候要尽量避免。（头发、天使武器不受此影响）

## ◆ 隐藏挑战任务

游戏中除了那些必经的战斗之外，还有一些非必经的战斗，虽然不打这些战斗也能正常进行游戏，但是如果追求高评价，这些战斗就不能遗漏。除此之外，还有一些金色的传送门隐藏在关卡的角落，这些隐藏传送门进去之后会进入挑战模式。完成挑战可以获得心脏碎片、魔力碎片、迷你游戏子弹等奖励。任务中没有体力限制，但是限制受伤次数以及限时，失败的话不会GAME OVER并且可以继续挑战。除了“限时内全灭所有天使”之外，隐藏任务还有8种规则，基本玩法和注意事项如下。

**1. 在魔女时间内杀敌**：只有在魔女时间里才能对敌人造成伤害。魔女时间尽量使用强而有力的连段比如PKP或者火箭百裂脚等。值得一提的是如果在魔女时间内成功发动了拷问技，那么即使时间结束了依然能造成伤害。

**2. 用拷问技杀敌**：这类任务的目的是完成用拷问技杀敌的数量，其余敌人用普通方式消灭也没关系。挑战这类任务之前最好确保魔力是满的，魔力槽最好也先升到16格（两条）以上，多利用挑衅等技能来积蓄魔力，尽量避免受伤使得魔力造成扣减。此外还要注意大型天使无法用拷问技直接秒杀，所以发动之前要先削减它们一定的体力。

**3. 用头发攻击杀敌**：通常攻击变得无效，只能用头发攻击才能对敌人造成伤害，此时PKP连段的优势便非常明显。还有一个诀窍，就是输入完PK之后长按P，然后变成猎豹绕场地跑，然后在安全的位置松开P，反复这个操作无伤完成这类挑战也没问题。

**4. 用天使武器杀敌**：除了天使武器之外所有攻击无法对敌人造成伤害。不过场地内通常会有无限的天使武器可以使用。其中最好用的武器是杖，K攻击转动左摇杆回旋无论威力还是范围都非常惊人，对远处的敌人则可以捡弓箭类的武器解决。

**5. 魔女时间无效**：魔女时间无法通过回避等手段发动，这相当于最高难度的前期体验。而最高难度下这类挑战就会变成限时内消灭敌人。尽量用高效的技能速战速决吧。

**6. 灵体战斗**：类似于保护瑟蕾莎的战斗，贝优妮塔会将肉体放在地上然后以灵体状态战斗。肉体受到伤害也会计算受伤次数，所以一定要保护好。建议开场之后变猎豹把本体放到画面最里侧，脚上装备炎爪，敌人如果靠近时来不及处理，就用爆弹将其炸飞。

**7. 拳脚数量限制**：需要在拳脚按一定次数内将敌人全灭。PKP、火箭脚等招式在这里会有奇效。

**8. 空中停留**：在空中停留一段时间不落地，落地之后时间会重新计算。完成这类任务最好的方法是用鞭子，在空中用P将敌人拉过来，然后跳踩，之后再拉，如此反复即可。另外也可以配合空中开枪和变乌鸦等能力完成。



## ◆ 商店



在章节开始前，又或者在游戏中找到恶魔之门进去就能来到罗丹的商店，商店里售卖的东西非常多，包括消耗品道具和武器、招式、服装、饰品等。部分道具要达成特定条件之后才会进货。其中，服装在Normal 难度下通关之后就可以购买，香水要取得了相应的武器之后购买。

## ◇ 魔导饰品




除了“Immortal Marionette”使用专用的装备格之外，贝优妮塔可以同时装备其他两个饰品，前三个是消耗魔力的视频，发动方法都是P+K同时按。如果同时装备两个，那么各自的效果会减半。饰品价格昂贵，推荐优先买的是 Selene's Light。之后可以考虑 Gaze of Despair 增加刷钱效率。其他推荐的有 Pulley's Butterfly 和 Moon of Mahaa-Kalaa。

如果想解锁“Bracelet of Time”，可以选 normal 难度用选关的方式把总评时间刷到 3 个小时内即可。总的来说如果一路“跑酷”并且无视所有隐藏战点，时间是足够的。

| 名称 | 价格 | 取得时期 | 效果 |
|---|---|---|---|
| Sergey's Lover | 100000 | 第一章时 | 以消耗魔力的方式召唤 2 个分身 |
| Infernal Communicator | 100000 | 第一章时 | 以消耗魔力的方式召唤 5 个小恶魔参与进攻 |
| Pulley's Butterfly | 100000 | 第一章时 | 以消耗魔力的方式召唤 5 只蝴蝶承受攻击 |
| Selene's Light | 100000 | 第一章时 | 在受到攻击时消耗额外的魔力进入魔女时间 |
| Star of Din è ta | 100000 | 第一章时 | 对敌人挑衅时体力会渐渐回复 |
| Evil Harvest Rosary | 100000 | 第一章时 | 封印魔女时间，回避攻击后用小爆弹反击 |
| Gaze of Despair | 100000 | 第一章时 | 敌人一直处于狂暴化状态 |
| Moon of Mahaa-Kalaa | 200000 | 第一章时 | 受攻击瞬间左摇杆推向敌人方向可进行弹返 |
| Eternal Testimony | 500000 | 收集 50 个魔女血泪 | 魔力为 0 时会自动回复 2 格魔力 |
| Bracelet of Time | 200000 | Normal 以上难度三小时内通关 | 按挑衅键可消耗魔力发动魔女时间 |
| Climax Brace | 500000 | 收集 101 个魔女血泪 | 所有普通招式都带头发攻击 |
| Immortal Marionette | 100000 | Easy 以下难度通关 | 操作变为自动模式，一定几率自动回避 |

## ◇ 招式&技能

| 名称 | 价格 | 取得时间 | | 小说 |
|---|---|---|---|---|
| Air Dodge | 10000 | 第一章时 | 空中按回避键 | 在空中使用回避 |
| Stiletto | 20000 | 第一章时 | 锁定 + 前 +P，前前 +P | 以手部武器攻击的突进技 |
| Hell Slide | 20000 | 第一章时 | 锁定 + 前 +K，前前 +K | 以足部武器攻击的突进技 |
| Tetsuzanko | 30000 | 第一章时 | 后・前 +P | 具有吹飞属性的肩撞，可消耗 3 格魔力使出头发攻击 |
| Heel Stomp | 30000 | 第一章时 | 后・前 +K | 具有地震较果的踩踏，可消耗 3 格魔力使出头发攻击 |
| Breakdance | 15000 | 第一章时 | 按住回避键 | 街舞般的旋转攻击，脚上装备枪时追加乱射 |
| After Burner Kick | 20000 | 第一章时 | 1 跳跃上升中按脚 2 空中方向 + 脚 | 第一种为向斜上方突进的飞腿，第二种为向斜下方急降的飞腿 |
| Witch Twist | 15000 | 第一章时 | 回避 +P 同时按住 | 可将敌人打浮空的升龙拳，可消耗 3 格魔力使出头发攻击 |
| Umbran Portal Kick | 15000 | 第一章时 | 回避 +K 同时按住 | 潜入魔法阵后从空中落下，可消耗 3 格魔力使出头发攻击 |
| Bat Within | 30000 | 第五章过后 | 被击中瞬间回避 | 变身为蝙蝠回避敌人的攻击 |
| Crow Within | 20000 | 第五章过后 | 空中回避连按两下 | 变身为乌鸦可短暂飞行 |
| Umbran Spear | 20000 | Crow Within 购入后 | 锁定连按两下 | 变身为乌鸦快速撞向敌人，需耗费 1 格魔力 |

购买的招式都是所有武器通用的，推荐优先购买的有“Air Dodge”，空中能够使用回避的重要性不言而喻。其次是“Stiletto”，特别是得到修罗刃之后效果非常出众。蝙蝠变身能够补强回避能力提高安全度，而乌鸦变身则可以解决一些收集的问题。其他可以等资金充足再购入。

# 流程攻略

## Prologue: The Vestibule

| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞= 2 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞ ×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0 |

### 地图标记说明

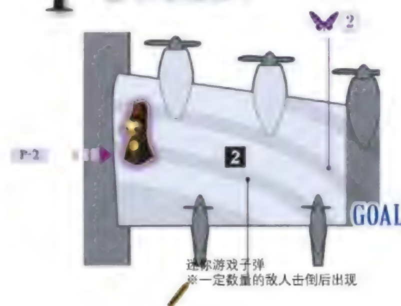
| 标记 | 说明 | 标记 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 1-3 | 地图编号 | | 魔女之棺 |
| 1 | 攻略编号 | | 安东尼奥的手记 |
| START | 本章起点 | | 魔女的血泪（Normal出现） |
| GOAL | 本章终点 | | 魔女的血泪（Hard出现） |
| Shop | 商店入口 | | 魔女的血泪（∞Climax出现） |
| 3 | 隐藏任务 | ① | 攻略要点 |

注：VERSE 为游戏中的战点，VERY EASY 和 EASY 难度下的战点数量比 N 或以上难度更少，所以即时同一场战斗，战点的编号可能不一样，文中会分开标注。










START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 操作说明，在墓场与天使进行战斗 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 积蓄魔力槽，发动三次拷问技后过关 | | | | |

GOAL

### POINT 1

一周目这场战斗没有体力限制而且有简单的战斗教学，由于武器是普通手枪所以不能用头发召唤巨大手脚，也不能发动拷问技。打完第一批敌人之后，恩佐会被抓走，跟上去到第二个战点打完全部敌人即可完成。

### POINT 2

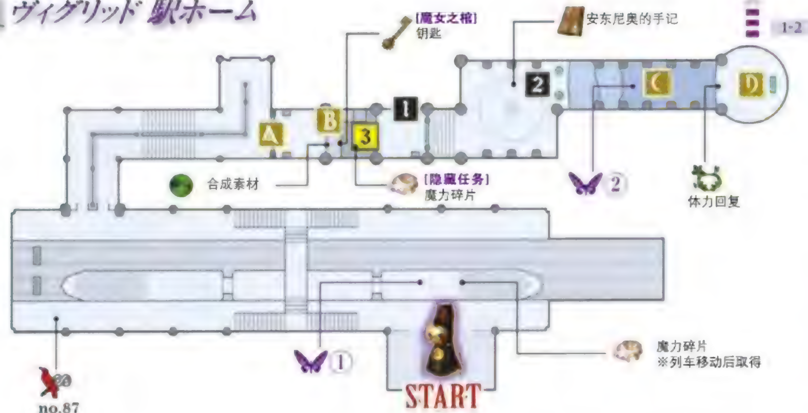
战斗机上的战斗敌人是无限的，过关条件是发动三次“拷问技”，由于本身就是在魔女时间中，所以这里无法发动魔女时间。

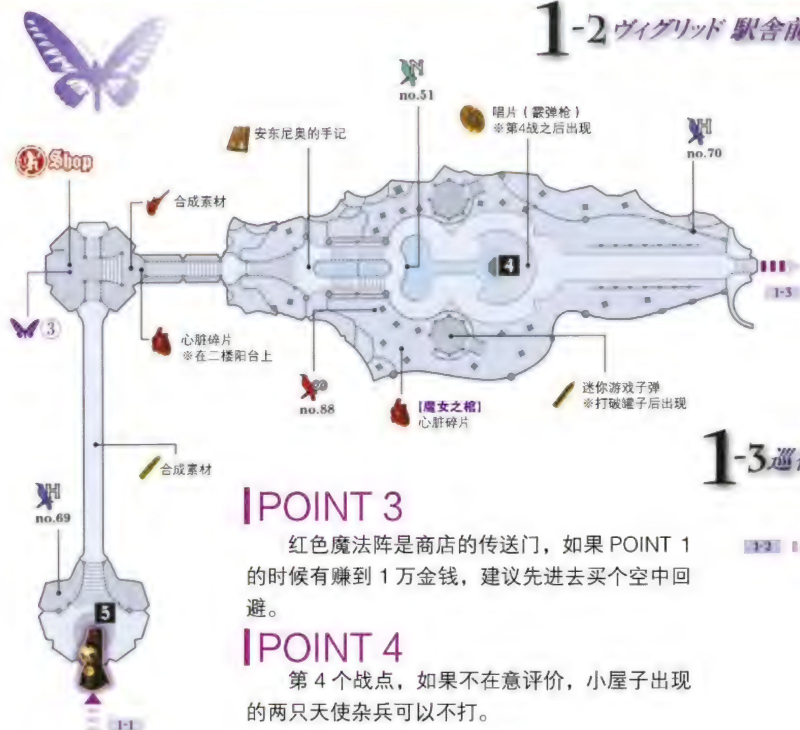
## Chapter Ⅰ: The Angel's Metropolis

| VERSE 总数 | VE/E = 7 N/H/∞= 8 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×3 魔女之棺 ×2 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞ ×2 |
| 重要道具 | 唱片（霰弹枪）心脏碎片 ×3 魔力碎片 ×2 |

START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A 攻击石碑，破坏后便可继续前进 | | | | | |
| B 打破魔女之棺，会出现巨大的钥匙 | | | | | |
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 自由战斗 |
| | 把钥匙捡起来后发生战斗，用钥匙开门便可前进 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 调查破碎的魔女像之后发生战斗 | | | | |
| C 利用还原的魔女与贤者像发动魔女时间，由水面通过 | | | | | |
| D 打碎石碑使其变成升降台 | | | | | |
| 3 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 3 | 隐藏任务 |
| | 石碑变成升降台后先不要上去，返回刚才拿钥匙的地方会出现传送点，能进入隐藏任务 | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 4 | 结界战斗 |
| | 在喷水广场与天使发生战斗 | | | | |






## POINT 1

关卡刚开始的车站内破坏掉所有椅子能够能够让火车启动，跳到火车顶上进入隧道可以获得 1 万金钱，路轨上还能找到一块魔力碎片。

## POINT 2

第 2 个战点结束之后碎掉的神像会还原，调查神像之后，在 10 秒内引发雷击，然后回避掉发动魔女时间，这样就可以从水面走过去。




## POINT 3

红色魔法阵是商店的传送门，如果 POINT 1 的时候有赚到 1 万金钱，建议先进去买个空中回避。

## POINT 4

第 4 个战点，如果不在意评价，小屋子出现的两只天使杂兵可以不打。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 5 | 自由战斗 |
| | 完成第 4 战后前往升降台处，会引发战斗 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 6 | 自由战斗 |
| | 出现两个天使，破坏石碑后便可继续前进 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 7 | 结界战斗 |
| | 在回想中与四元德“勇气”战斗 | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 8 | 结界战斗 |
| | 在桥上与 BELOVED 战斗，胜利后过关 | | | | |

GOAL

## POINT 5

VERSE 4 获胜后能够获得一张“天使歌声”的唱片，进入商店可以从罗丹哪里换取新武器霰弹枪，对付本关的 BOSS BELOVED 时会有不错的效果。另外，第三章开始唱片会以碎片的形式出现，必须集齐才能换取武器，所以大家记得留意收集。

## POINT 6

第一次打四元德“勇气”，开场之后不用往左边走，在原地开枪就行了，这样 BOSS 就只会吐火焰弹，看准时机躲避就行。

## BOSS：BELOVED（斧男）

游戏中期就会烂大街出现的 BOSS，斧男基本特征是行动慢、肉厚、攻击范围广、威力大。脚部的攻击都不能靠回避发动魔女时间。攻击后有很长的硬直时间，所以进攻机会有很多。弱点则在它的背后。这里作为 BOSS 出现的斧男虽然战斗场景比较特殊，不过要注意的东西不多，看清楚他出招的动作回避然后反击即可，最后要用召唤魔兽将它处决。

# Chapter Ⅱ: Vigrid, City of Déjà vu

| VERSE 总数 | VE/E = 7 N/H/∞ = 10 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×4 魔女之棺 ×4 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞ ×2 |
| 重要道具 | 唱片（妖刀）心脏碎片 ×4 魔力碎片 ×3 |













## POINT 1

在夜空有满月出现的场所，便可发动魔女之力“魔女漫步”，可在壁面上自由移动，无视重力。“魔女漫步”的操作与在地面上是相同的，游戏中有月光的场景基本上都是固定的，平时无法飞檐走壁。



## 2-3 ヴィグリッド 市街地




## 2-4 ヴィグリッド 市街地




## 2-5 ヴィグリッド 市街地




| START | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 | 与贞德的第一次战斗 |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 自由战斗 | 学会“魔女漫步”能力，在墙面上移动并引发战斗 |
| A 利用魔女与贤者像发动魔女时间，打破石碑后便可进入下一区域 | | | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 3 | 结界战斗 | 在广场发生强制战斗，全灭敌人即可 |
| B 穿过小巷，背后突然会冲出失控的列车，记得用跳跃躲开 | | | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 4 | 结界战斗 | 从着火的列车里出现数只 ENCHANT（轮子型天使） |
| 5 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 5 | 隐藏任务 | 完成第 4 战后往回走，在发车点内出现传送点 |
| 6 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 6 | 隐藏任务 | 蹬墙加二段跳到达上方平台，可发现传送点 |
| 7 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 7 | 结界战斗 | 在第 3 战中逃走的斧男会再召唤出一只同类来 |
| 8 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 8 | 隐藏任务 | 完成第 7 战后退回街的入口处，会出现传送点 |
| 9 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 9 | 结界战斗 | 在石碑附近发生战斗 |
| C 第 9 战后魔女与贤者像复原，抬起神像发动魔女时间打碎石碑就能过去对岸 | | | | | | |
| 10 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 10 | 结界战斗 | 进入教堂，与四元德“勇气”发生战斗 |
| GOAL | | | | | | |



## POINT 2

通道尽头的石碑在破坏后的一瞬间会复原，在启动魔女与贤者像之后有 10 秒发动雷击，不要直接发动，而是利用这段时间走近石碑，再回避雷击发动魔女时间，发动太早会来不及打破石碑。今后遇到类似的情况也请注意这一点。

## POINT 3

街角停着的汽车可以用魔人的大手举起，再扔出去，汽车的攻击范围和攻击力都还可以，敌人站位集中的话可以一次命中多个敌人，命中时的得分也很高，对实现高评价有一定的帮助。

## POINT 4

广场上的战斗除了大量的天使杂兵，还会有一个斧男一同出现，他的攻击对其他敌人也有杀伤力，诱导天使之间自相残杀算是一种战术，但不利于得分和评价。最好先集中攻击斧男，他的体力还剩少许时就会逃走。

## POINT 5

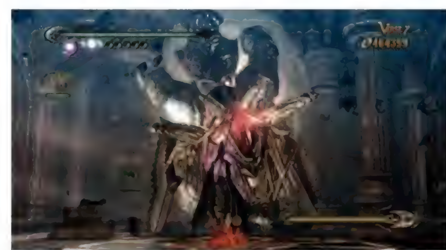
失控列车处的战斗过后，返回原本无法进入的发车点就会出现隐藏任务的入口，有不少的隐藏任务都需要在某场战斗之后返回原先经过的地点才会出现，请特别留意一下地图上隐藏任务的位置以及出现的顺序。在 Easy 以下难度时，不会有隐藏任务出现，取而代之的是一些道具。

## POINT 6

破坏石碑，石碑就会变成桥，经过桥才能达到本章终点的教堂处。这里特别注意要走近石碑的时候再发动魔女时间，否则可能来不及过去。以后取得了猎豹变身之后，回来重打这一章就能直接跳过去节省时间。

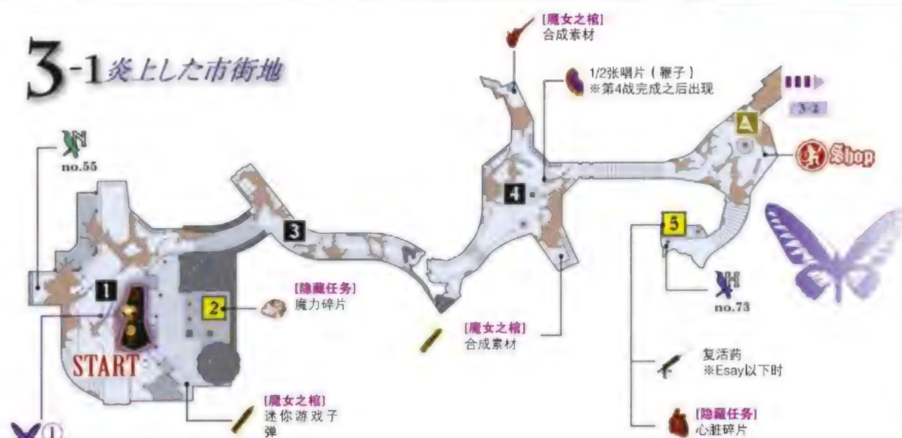
## POINT 7

再次打四元德“勇气”，不过是在教会内部跟它其中一个头打，BOSS 的头会攻击教会周围的墙壁，之后把整个房间拔出来。注意即将打败 BOSS 的时候会出现一次 QTE，失败了是即死的，按成功之后可以连接加分解决 BOSS。



# Chapter Ⅲ: The Burning Ground

| VERSE 总数 | VE/E = 8 N/H/∞ = 12 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×3 魔女之棺 ×6 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞ ×2 |
| 重要道具 | 唱片（鞭子）心脏碎片 ×5 魔力碎片 ×3 |




## POINT 1

刚进入第三章会发现难度提升了一个档次，不仅有熔岩地形，着火的敌人也很难缠，因为用近战攻击会被烧到。解决方法是发动魔女时间之后再进攻，或者用 PKP 等连段发动头发攻击来进攻。以后获得了炎爪之后就能无视这些。



## 3-2炎上した市街地




## 3-3地下洞窟




## START

| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 在冒着熔岩的广场与天使进行战斗 | | | | |

| 2 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 2 | 隐藏任务 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 打破广场二楼平台上的一个小垃圾箱后出现传送点 | | | | |

| 3 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 3 | 自由战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 后方有岩浆涌来，及时跑出小巷就算完成 | | | | |

| 4 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 4 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 在街角的小广场与 FAIRNESS（火兽）发生战斗 | | | | |

| 5 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 5 | 隐藏任务 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 会变成长桥的石碑位置，跳上二楼平台可发现传送点 | | | | |

A 利用魔女与贤者像发动魔女时间，看准时机由岩浆喷出的间隙通过大门

| 6 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 6 | 自由战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 在壁面上行走，从岩浆涌入的街道中脱离 | | | | |

B 塔倒塌时会出现按键提示，按射击键完成 QTE 才能够安全脱离

| 7 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 7 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 在下一个广场与两只火兽发生战斗 | | | | |

C 根据按键提示连按射击键，突破溶岩的包围后场景转入洞窟中

| 8 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 8 | 自由战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 在地下洞窟中有喷出的溶岩，还有天使突然出现 | | | | |

D 接近大桥时，上方岩石落下，将大桥破坏，暂时无法通过

| 9 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 9 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 在大桥破坏后来到天国门处发生战斗 | | | | |

E 由天国门进入光之乐园，利用魔女与贤者像发动魔女时间，由喷泉向上移动

| 10 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 10 | 隐藏任务 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 光之乐园起点右侧的小岛上可以发现传送点 | | | | |

| 11 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 11 | 隐藏任务 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 取得时空沙漏后返回，重回岩洞后发现传送点 | | | | |

| 12 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 12 | 自由战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 用沙漏把大桥复原后上桥，会出现一批天使 | | | | |

G 桥最后倒塌时，请根据提示按跳跃键，这样就能跳到下方安全地带

H 在纵向的洞穴处利用魔女漫步向上走，回到了地面

I 进入斗技场之后本章结束

## GOAL




## POINT 2

使用魔女漫步之后，可以在左右两边的墙面上移动，移动时注意突然喷出的岩浆。最后在钟楼附近，背后的岩浆会快速涌过来，在钟楼顶部稍等一会儿，出现提示后完成 QTE 便可从险境中脱出。

## POINT 3

同时对付两只炎兽，第一次打会有些难度。建议尽量以回避为主等触发魔女时间后集中输出各个击破。要警惕它们的吼叫会造成长时间硬直。另外，它们飞扑的时候可以引诱它们撞上障碍物，能使它们陷入眩晕。这种情况下也可以无视火焰进攻。



3-5 地下洞窟




## POINT 4

天国门是一种特殊的装置，最初看到时只是一个圆形的石镜，在到达 POINT 5 所在地点后，大桥会崩坏，返回天国门处会有天使出现，战斗过后天国门的功能会恢复，这样便可进入光之乐园。之后的游戏流程中还会与这种传送门打交道。

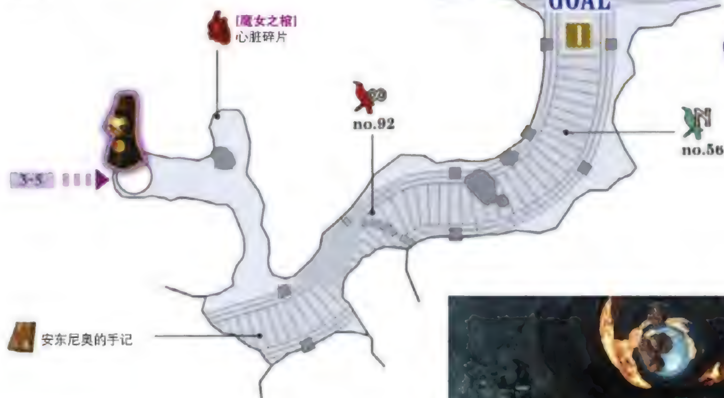
## POINT 5

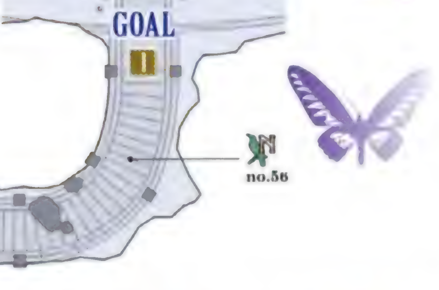
一般来说，在大桥粉碎后需要进入光之乐园，取得时空沙漏之后返回，使用沙漏令大桥复原后才能通过。其实，在购买了乌鸦的变身能力之后，不进入光之乐园也可以强行通过断桥处，对于追求最速过关的玩家来说，这样可以大大节省过关时间。不过因为喷涌的岩浆会把乌鸦击落，所以用这种方法还要吃上一根无敌棒棒糖，才可保万无一失。

## POINT 6

进入光之乐园的目的，除了拿必要道具时空沙漏之外，还可以顺道回收不少的道具。特别是大树的背面有狭窄的树根位置，玩家要好好搜查一下。在∞ Climax 还可以找到一只乌鸦（魔女的血泪）。






## POINT 7

在光之乐园起点两侧的小岛上，分别有隐藏任务入口和半张唱片。玩家可以顺着浅滩的方向移动，很快就能找到小岛。在浅滩以外的水面上，也可以自由移动。

## POINT 8

在桥倒下时发动 QTE 脱离后，要从一条细道前往洞窟的出口处。在上方会有熔岩降下，其落点会有提示，回避难度不大。但要注意，别因为回避而落入周边的熔岩当中。



## POINT 9

在地下洞窟的最深处，有一个纵向的洞穴，正上方刚好可以看到满月，这样就能使用魔女漫步往上走，回到地面。过程中会有巨石落下，注意回避。此处至本章结束已经没有战斗了，少量损伤不会对评价产生太大的影响。

# Chapter Ⅳ: The Cardinal Virtue of Fortitude

| VERSE 总数 | VE/E = 8 N/H/∞ = 12 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×3 魔女之棺 ×6 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞ ×2 |
| 重要道具 | 唱片（鞭子）心脏碎片 ×5 魔力碎片 ×3 |

4-1 コロシアム






START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 与四元德“勇气”的决战 | | | | |

GOAL

## BOSS：四元德“勇气”

跟四元德“勇气”正式的决斗，战斗分三个阶段，第一阶段是在广阔的斗技场进行，而贝优妮塔会处于所有攻击都变成头发攻击的觉醒状态。一开始在桥上战斗，躲避BOSS的攻击同时对BOSS输出，BOSS被打晕之后跳下去，打几下之后就能触发QTE给BOSS过肩摔。打掉BOSS一条HP之后它会在空中放火并且将场地变成岩浆地带，此时可以用场地中央的沙漏让场景复原，复原之后贝优妮塔会回到桥上，继续刚才的打法即可。BOSS被打晕之后下去补几刀，然后就能触发QTE把BOSS的头扭断。BOSS两个头都被扭断之后进入空中战斗，打BOSS的脸部本体。BOSS在场景边缘时要注意其突刺，而上来之后要小心它的甩尾。将BOSS的HP打空之后，就能发动魔兽终结演出了。

# Chapter Ⅴ: The Lost Holy Grounds

| VERSE 总数 | VE/E = 11 N/H/∞ = 14 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×5 魔女之棺 ×4 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞ ×2 |
| 重要道具 | 唱片（炎爪 / 雷爪）心脏碎片 ×4 魔力碎片 ×2 |

5-1 魔女と賢者の谷





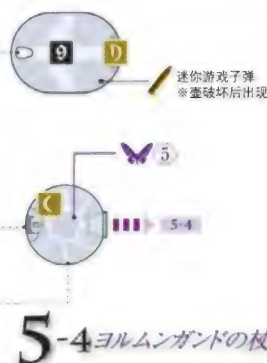

5-2 魔女と賢者の谷




START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 自由战斗 |
| | 前进时地面会塌陷，同时会有天使袭击 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 在修炼场附近与GRACE和GLORY（火雷双爪）战斗 | | | | |
| 3 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 3 | 隐藏任务 |
| | 完成第2战后退回到本章起点位置 | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 4 | 结界战斗 |
| | 与路卡相遇发生剧情后，与天使战斗 | | | | |
| A | 使用天动机之后，白昼变成了月夜，跳入附近圆环的中央，可到达远处的平台 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 5 | 结界战斗 |
| | 空中移动到达广场后，与敌人发生战斗 | | | | |
| B | 从高处垂直落下，利用冲力踩中压感机关，这样大门就会打开 | | | | |
| 6 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 6 | 结界战斗 |
| | 由螺旋阶梯向上，新敌人ARDOR（骑士）出现 | | | | |
| 7 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 7 | 自由战斗 |
| | 用魔女漫步向上移动，会出现一群HARMONY（飞鱼） | | | | |
| 8 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 8 | 隐藏任务 |
| | 完成第7战后不要往前，回到塔的入口处即可 | | | | |
| C | 到达塔的最高处，拉动把手会出现一个缺口，便可跳入上方的阁楼中 | | | | |
| 9 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 9 | 结界战斗 |
| | 调查破损的魔女像，敌人出现 | | | | |
| D | 魔女与贤者像复原后，避雷发动魔女时间，把下层的石碑打破便可前进 | | | | |
| 10 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 10 | 隐藏任务 |
| | 出塔后往下方移动至蛇桥尾部发现传送点 | | | | |
| 11 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 11 | 结界战斗 |
| | 沿蛇桥走到顶，与INSPIRED（蛇天使）发生战斗 | | | | |
| E | 进入塔后，利用2段跳在崩坏的螺旋阶梯上移动，直至到达最上方 | | | | |
| 12 | VE/E | VERSE 9 | N/H/∞ | VERSE 12 | 自由战斗 |
| | 再次遇到蛇天使，破坏铁栅栏后便可前进 | | | | |




| 13 | VE/E | VERSE 10 | N/H/ ∞ | VERSE 13 | 自由战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 完成第 12 战后，回到第一次遇到蛇天使的地方 | | | | |

F 四元德“节制”破坏平台之后，要在限定时间内向前移动，看到提示就跳跃

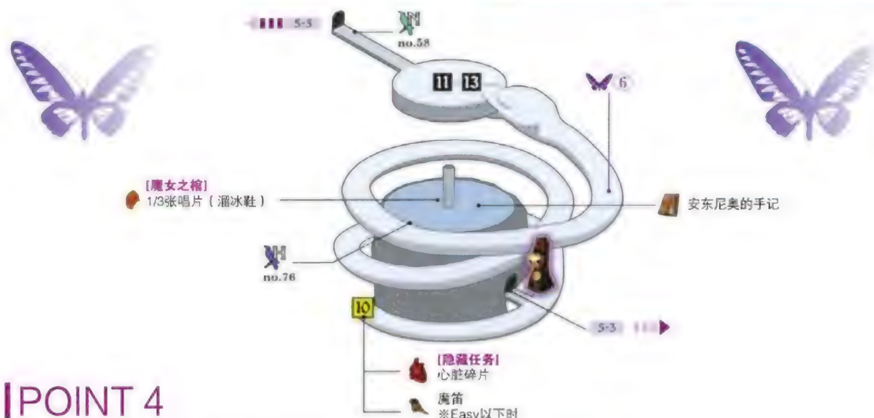
G 最后需要输入↑ + 跳跃键，完成 QTE 后到达贞德所在的平台上

| 14 | VE/E | VERSE 11 | N/H/ ∞ | VERSE 14 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 与第二形态的贞德展开战斗 | | | | |

H 觉醒猎豹变身，变身后在限定时间内跳到对面的平台上，本章就结束了。

GOAL

5-4ヨルムンガンドの杖




## POINT 1

在此地点启动天动机，傍晚会瞬间变成黑夜，满月出现便可使用魔女漫步。由圆环中钻过会改变重力方向而下落（其实是横着飞），途中的敌人可以直接“踩死”，但打不打是无所谓的。

## POINT 2

在台阶上移动时，会有蛇形龙卷风在阶梯上徘徊。碰动龙卷风会受伤，躲开风的轨迹或者跳跃都能回避这些龙卷风，但是跳跃要注意落点。利用空中开枪，或是变身成乌鸦，都可以对着地时机进行调节。

## POINT 3

塔入口处的大门紧闭，门前有一个发红光的机关，此机关平常踩上去没什么反应，必须从较高位置落下才有足够的冲击力开启。玩家可跳上大门肩部的小平台，再用二段跳跳起，对准机关直落下去。

## POINT 4

如果碰到墙上浮现出的神文字是会受伤的，上方落下的石块也要注意回避。遇到飞鱼时，周围还是会有神文字出现，战斗中可别误踩上了。从高塔破损的地方掉出去是即死的，千万要小心。

## POINT 5

在塔顶开动机关后进入阁楼，调查神像后发生战斗。胜利后石像还原，注意利用好 10 秒时间，在接近下层的石碑后再引发落雷，太早发动魔女时间会来不及打破石碑

## POINT 6

在巨大的蛇形螺旋桥上移动时，要注意风压的影响，从桥上掉下去也是即死的！一路上还有蛇形龙卷风袭来，而最危险的还是后半段蛇桥会一段一段地崩坏，在这里不要太急躁，不要随便跳，最后到达平台时再跳过去，这样相对来安全性要高一些。

## POINT 7

到达塔的最上方会第二次遇到蛇天使，不过这一场战斗是可以无视的，把铁栅打破后再往前跑一段距离就能回避这场战斗，当然评价会受到影响。

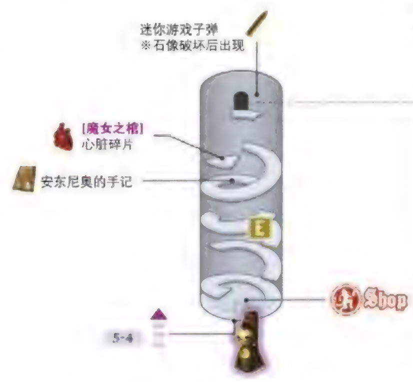
## POINT 8

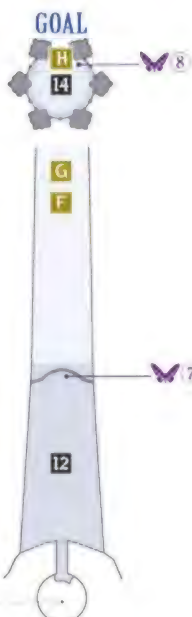
与贞德的第二场战斗过后，平台会崩坏，此时贝优妮塔变身成猎豹的能力觉醒，该形态的移动速度快，跳跃力惊人，一个二段跳，跳到对面的平台上，便可完成本章。今后利用到猎豹的地方还有很多。

## BOSS：贞德

跟贞德战斗有三个阶段，不过每个阶段基本差不多，贞德的攻击方式跟贝优妮塔接近，但是回避掉普通攻击是不会触发魔女时间的，只能回避她的头发攻击才会触发魔女时间。贞德发动头发攻击前身体会有很短暂的发光提示，看到提示时及时回避即可。平时的状态可以用 PKP 这种简短有效的招式输出，因为百裂脚之类动作时间长的招式可能被她弹开。

5-5魔女の巨像 最上部

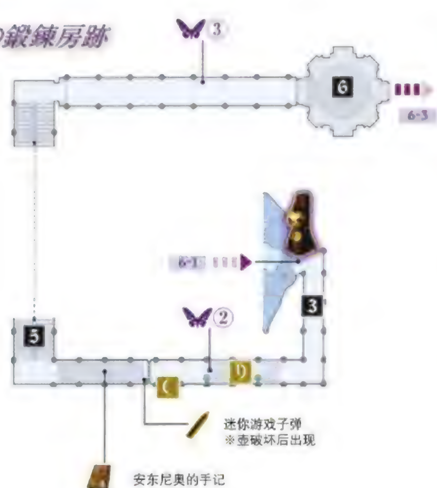


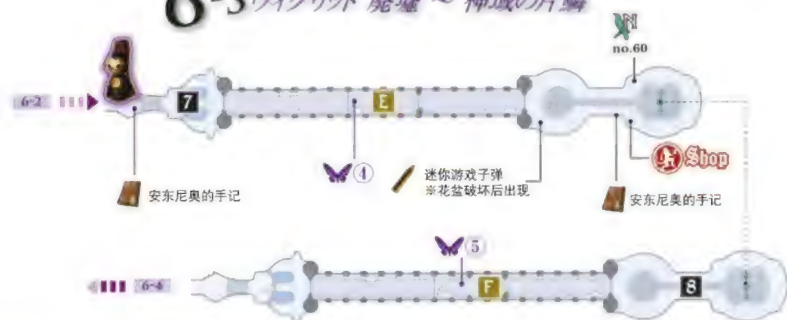



# Chapter Ⅵ: The Gates of Paradise

| VERSE 总数 | VE/E = 8 N/H/ ∞ = 9 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×6 魔女之棺 ×4 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞×1 |
| 重要道具 | 唱片（溜冰鞋）心脏碎片 ×2 魔力碎片 ×1 |







## START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/ ∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 破坏铁栅栏，前进后遇到敌人 | | | | |

A 完成第 1 战后变身成猎豹，快速踏过三个压感机关，就能从进入大门了

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/ ∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 调查破损的魔女像后，与蛇天使展开战斗 | | | | |

B 利用复原的魔女与贤者像发动魔女时间，把喷泉当小平台向上方移动

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/ ∞ | VERSE 3 | 结界战斗 |
| | 通道中出现敌人，拉动把手后敌方会有增援 | | | | |

C 回避地面突然刺出的铁枪阵，在门前打破岩石，拉动把手

D 完成第 3 战之后，地面上会出现三个压感机关，变成猎豹快速跑过开门

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | VE/E | — | N/H/ ∞ | VERSE 4 | 隐藏任务 |
| | 第 3 战结束后，回到水池的入口处会出现传送点 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 4 | N/H/ ∞ | VERSE 5 | 结界战斗 |
| | 台阶和桥上的连战，最后变成猎豹跳过断桥 | | | | |
| 6 | VE/E | VERSE 5 | N/H/ ∞ | VERSE 6 | 结界战斗 |
| | 保护小女孩瑟蕾莎，把来袭的天使全部击退 | | | | |
| 7 | VE/E | VERSE 6 | N/H/ ∞ | VERSE 7 | 结界战斗 |
| | 用街灯消灭攻击瑟蕾莎的灵体天使 | | | | |

E 用垃圾箱、汽车、铁杆阻止灵体状态的斧男前进，直到瑟蕾塞跑出长廊

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | VE/E | VERSE 7 | N/H/ ∞ | VERSE 8 | 结界战斗 |
| | 进入天国门之后，与巨大的斧男发生战斗 | | | | |

F 假贝优妮塔抓走了瑟蕾莎，需要在一定时间内追上她，要不然就会 GAME OVER

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | VE/E | VERSE 8 | N/H/ ∞ | VERSE 9 | 结界战斗 |
| | 在圆形的房间内与假贝优妮塔和 JOY 连续战斗 | | | | |

G 从天国门返回人间界，与路卡和瑟蕾莎在桥上相遇，剧情过后本章结束

## GOAL

## POINT 1

第 1 战的敌人全灭之后，会出现三个发红光的压感机关，必须使用猎豹变身然后在短时间内一口气踩下三个机关才能开门。进门之后就不能返回了，魔女之柜中的唱片碎片、Normal 难度的乌鸦都别忘了取得。



## POINT 2

在这个通道中，地下会有无数的铁枪刺出，要在这个陷阱中安全通过，一定要注意枪刺出的规律，配合其节奏移动。不过有时候畏手畏脚的还不如直接用猎豹模式冲过去，但有一点点运气成分。到达尽头拉下把手就能让铁枪机关停止，同时会出现敌人。消灭敌人之后再次出现压感机关，用可用猎豹变身通过。

## POINT 3

从大桥往上走的时候桥会坍塌，掉下去会马上 GAME OVER，普通跳跃是跳不过去的，只能用猎豹变身的长距离二段跳跃跳到对面。

## POINT 4

长走廊中会出现巨大的斧男追击瑟蕾莎，由于是灵体状态所以无法直接攻击它，因此可以用长廊中的垃圾箱，或者捡起落到地上的铁杆来暂时击退斧男，这一场战斗的目的是逃跑，一边打退斧男一边保护瑟蕾莎走到终点就能结束。



## POINT 5

干掉对瑟蕾莎一见钟情的巨大斧男后，瑟蕾莎落到了假魔女的手中。此时需要变成猎豹躲开光束追上去，如果没能及时追上会直接 GAME OVER。

## POINT 6

追上假魔女之后会与她展开一对一的较量，其招式与贝优妮塔基本相同，打败她之后会显露真正身分——女性型天使“喜悦”，她的招式跟贝优妮塔接近，而且有激光和分身等技能，尽量积蓄魔力然后用拷问技快速击杀她吧。

# Chapter Ⅶ: The Cardinal Virtue of Temperance

| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞ = 1 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0 |

7-1 ヴィグリッド 空港




| START | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 与四元德“节制”的决战 | | | |
| GOAL | | | | |

## BOSS：四元德“节制”

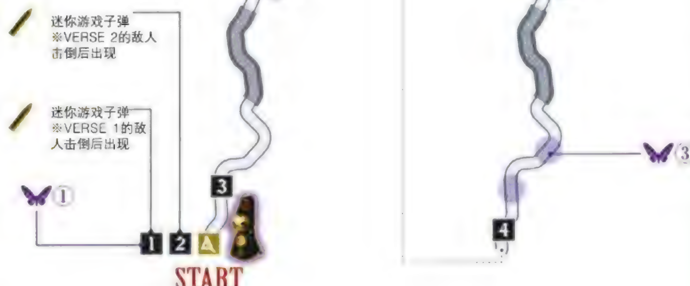
跟节制的战斗有两个阶段，第一阶段是在漂浮在空中的平台上打。BOSS 会用手抓住贝优妮塔所在的平台，此时可以攻击它的手。从平台上掉下去不用担心死亡，贝姐会轻松地回到另一个平台上的。打掉 BOSS 一定量 HP 之后它会出重拳，此时按提示的指令可以跳跃到它的手臂上。跑到它手臂关节处打爆连接点就能拆掉它一只手臂，断了一只手臂之后 BOSS 会追加眼睛射击的能力，但不难回避。

拆掉双手之后进入第二阶段，就要到 BOSS 的身上战斗。先将它身上连接点的部位全部拆掉，打连接点的时候要注意回避 BOSS 召唤蓝色枪的攻击。拆掉所有节点之后 BOSS 的头部就会露出，此时去揍它脸即可。注意 BOSS 的脸部有不少攻击方式，注意不要接近嘴巴的位置，其他招式看准时机回避即可。BOSS 的 HP 被打空后就可以召唤魔兽处决它了。

# Chapter Ⅷ: Route 666

| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞ = 5 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×2 魔力碎片 ×0 |

8-1 幹線ハイウェイ



## START

| | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 在行驶的车辆上与天使发生战斗 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 在高速公路中央与天使战斗 | | | | |
| A | 根据 QTE 按键提示，输入↑ + 跳跃键，完成后贝优妮塔会坐上摩托车 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 3 | 自由战斗 |
| | 贝优妮塔驾驶摩托车与天使展开公路追逐战 | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 4 | 自由战斗 |
| | 行驶一定距离之后出现评价画面，进入下一个战点 | | | | |
| B | 根据 QTE 按键提示，输入↑ + 跳跃键，完成后会扔掉摩托车跳上大桥 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 5 | 结界战斗 |
| | 在制定时间内干掉几个小个子斧男 | | | | |

## GOAL

## POINT 1

战点 1 是在数辆汽车的车顶上，贝姐如果掉落到公路上会损耗少量体力回到车上，而敌人如果被打到公路上则是即死的。这里有带小号的杂兵，击败它们之后如果掉落天使武器可以用来轻松消灭空中的敌人。另外，如果在这之前买了乌鸦变身可以有效降低掉落公路的危险。第 2 个战点在公路上打要小心来车，尽量靠近应急道可以减少威胁。



## POINT 2

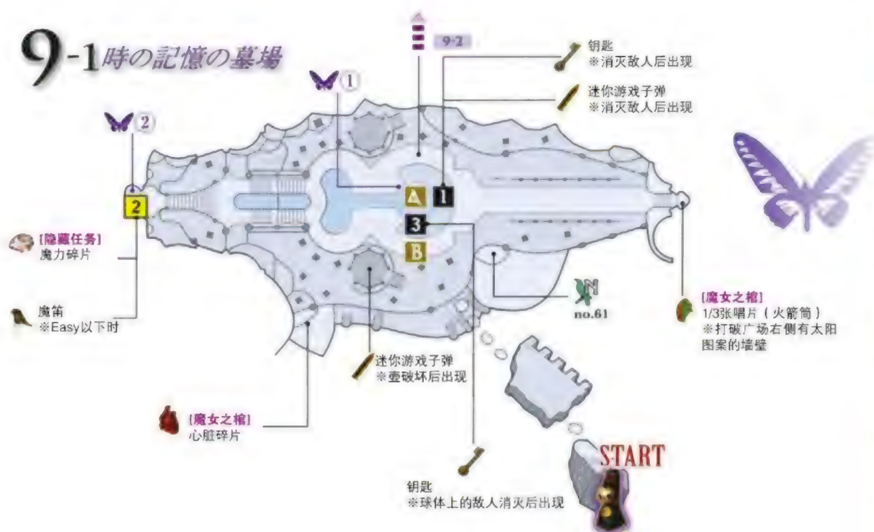
高速公路上是有一些分支的，一种是大桥的钢架，摩托车可以直接冲上去，在第 3 战有两种这样的钢架，第二处由右侧钢架开上去，可以得到一块比较容易遗漏的心脏碎片。另一种是正在建设中的侧道，只在右侧出现，第 4 战的侧道中也能找到一块心脏碎片。注意不要遗漏了。

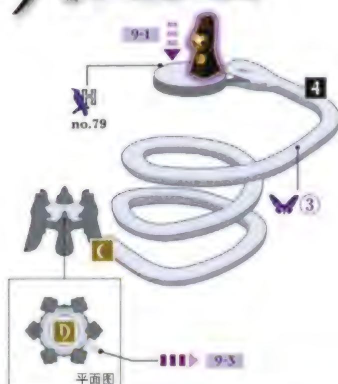
## POINT 3

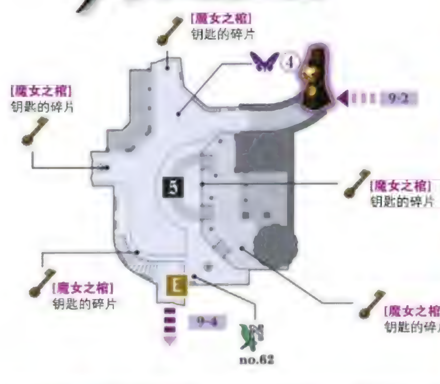
从右侧钢架开上去，下来时会出现在高速公路左边的逆行道上，逆行是相当危险的！在右边行驶时，撞到别的车辆连体力都不会减少，但是在左侧撞上，无论体力有多少，都会直接 GAME OVER。因此，在下桥后，一定要看清对面车的来势，尽快回到右侧车道上。

# Chapter Ⅸ: Paradiso – A Remembrance of Time

| VERSE 总数 | VE/E = 8 N/H/∞ = 11 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×11 |
| 魔女的血泪 | N×3 H×2 ∞ ×2 |
| 重要道具 | 唱片（火箭筒）心脏碎片 ×5 魔力碎片 ×2 |



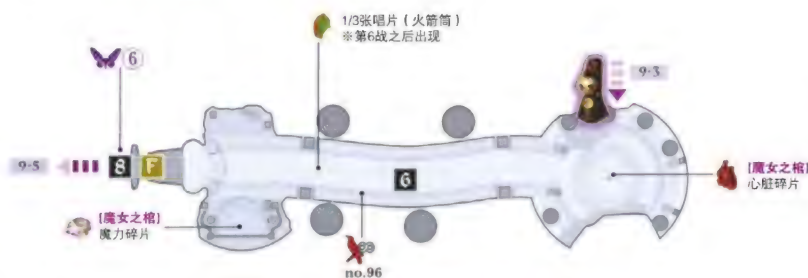

## START

| | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 在广场中央的女神像附近发生战斗 | | | | |
| A | 打败骑士取得钥匙，插入女神像下方的钥匙孔开启光之桥， | | | | |
| 2 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 2 | 隐藏任务 |
| | 破坏广场左侧太阳图案的墙壁找到 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 3 | 结界战斗 |
| | 在球体上与天使战斗 | | | | |
| B | 捡起敌人掉落的钥匙，在插入球体下方女神像的钥匙孔，开启后出现光之桥 | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 4 | 自由战斗 |
| | 登上蛇桥之后，从背后 GOLEM（球天使）的追击中逃脱。 | | | | |
| C | 跑到蛇桥的尾端按提示输入跳跃键就能摆脱球天使，进入下一个场景 | | | | |
| D | 打破平台上的石碑让其变成齿轮，此时转动平台，让两段光之桥连接 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 5 | 结界战斗 |
| | 消灭从魔女之棺出来的所有敌人，收集钥匙的碎片 | | | | |
| E | 收到 5 块碎片后钥匙还原，还是把它插入女神像的钥匙孔中，新的光之桥出现 | | | | |
| 6 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 6 | 结界战斗 |
| | 在通道上遇到新敌人——两艘 KINSHIP（船天使） | | | | |
| 7 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 7 | 隐藏任务 |
| | 第 6 战场景远端的小平台上有隐藏任务传送点 | | | | |
| F | 跳入改变重力方向的圆环，横着飞向下一个区域，途中的之物可以直接踩到弱点击杀，但是要避开弱点以外的地方 | | | | |
| 8 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 8 | 自由战斗 |
| | 落地后会与"喜悦"发生战斗 | | | | |
| G | 注意移动节奏，避开空中下压的球天使，利用光之桥往前走 | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 9 | 自由战斗 |
| | 在道路尽头打破石像会有敌人出现 | | | | |
| 10 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 10 | 结界战斗 |
| | 在修练场前与球天使展开激战 | | | | |
| 11 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 11 | 隐藏任务 |
| | 完成第 10 战后，原路返回至这一区域的起点 | | | | |
| H 进入修练场后，本章结束 | | | | | |

GOAL

## 9-4 時の記憶の墓場




## POINT 1

这个场景跟第一章的喷泉广场非常像，打败骑士之后掉落钥匙，而且用钥匙切杂兵非常爽快，不打其他杂兵直接捡起钥匙插入钥匙孔也能直接结束战斗，不追求评价可以用这个方法快速完场。

## POINT 2

广场左侧（相当于第一章的喷泉广场入口）被墙壁封了起来，不过墙上有个太阳标志，实际上是可以打破的。里面是一个隐藏任务的传送点。而广场另一侧也有一面同样的墙壁，里面的魔女之棺装了三分之一的唱片碎片，因为这一章能取得强力武器火箭筒，所以不要漏掉。

5
7
【隐藏任务】
心脏碎片
复活药
※Easy以下时

## POINT 3

从蛇形桥下去的时候球天使会从后面滚下来，被撞到是即死的，用猎豹模式逃吧。逃跑每隔数秒会出现雷击，通过躲避雷击发动魔女时间能赢得拉开距离的时间。蛇桥尽头还有一个跳跃 QTE 要注意。

## POINT 4

球天使把钥匙打碎成了 5 片散落在 5 个魔女之棺里面，其中第 2、4、5 个会有敌人跳出来，打碎棺的时候注意马上回避。球天使在这里也会持续攻击的，但是对敌我双方都有效，注意多开的同时可以引诱敌人中招。另外，场景中也有部分区域不受球天使的影响，也可以利用这些位置战斗。

## POINT 5

第 6 战之后，先跳上船的尸体，然后变身成猎豹，向远处的小平台跳过去，二段跳之后立即在空中连点三下回避键，这样就可以以猎豹快速变成乌鸦状态，慢慢飞向小平台便可到达。

## POINT 6

与第 5 章时一样，从圆环中央跳入后，就会改变重力方向，横着下落。下落途中把一路上所有植物中间的弱点打爆可以解锁相应的成就，不过稍微有些麻烦。

## 9-5 時の記憶の墓場

Shop
no.97
【隐藏任务】
心脏碎片
7
G
11
9-4
9
【魔女之棺】
心脏碎片
no.63
no.80
【魔女之棺】
1/3张唱片（火箭筒）
※破坏墙壁后发现魔女之棺
迷你游戏子弹
1/3张唱片（火箭筒）
※石像破坏后出现
10
H
GOAL

## POINT 7

经过商店之后注意先不要上光之桥，而是直接跳到对面狭长的场地中进行第 9 场战斗，那里除了在 HARD 难度能拿到 80 号乌鸦，最重要的是可以取得火箭筒的唱片碎片，这也是非常容易漏掉的碎片之一。如果能拿齐所有碎片，那么完成这一章时所有流程中可以取得的武器都拿齐了。

# Chapter X: Paradiso – A Sea of Stars

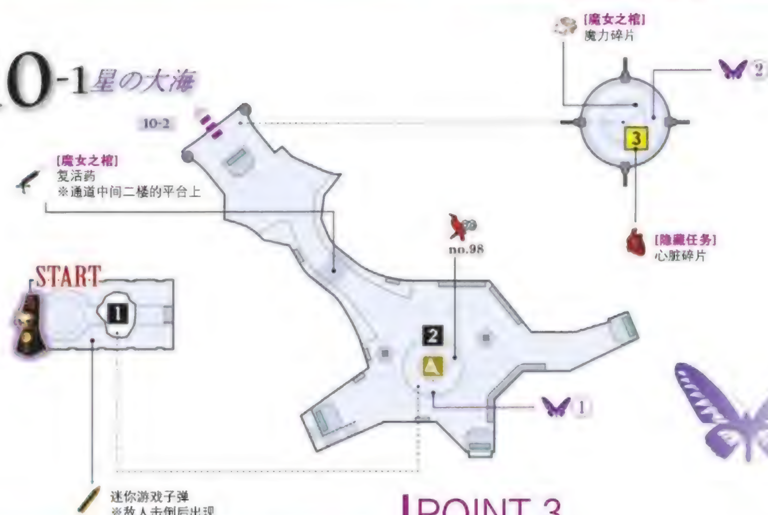
| | |
|---|---|
| VERSE 总数 | VE/E = 9 N/H/∞ = 11 |
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×5 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞×2 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×4 魔力碎片 ×2 |

## POINT 1

先破坏这区域的 4 块石碑使其变成齿轮回到场地中央，这样就能转动中央的机关了。注意接近石碑的时候会出现敌人，由于石碑变形的时候会有书秒无法操作，所以建议先把敌人清了。

## POINT 2

4 个齿轮归位之后转动场地中央的机关，先让岛屿顺时针转 90°，沿着走廊到对面的小岛可以找到隐藏任务的入口和魔女之棺，完成之后回去旋转机关那边，逆时针旋转接驳到另外一边的平台。




## START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 在修练场发生战斗，胜利后从地面的洞跳下 | | | | |
| A 齿轮全部归位之后，可利用装置转动整个场地，以此到达新的区域 | | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 自由战斗 |
| | 打碎四块石碑，让它们全部变成齿轮 | | | | |
| 3 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 3 | 隐藏任务 |
| | 传送点在顺时针旋转 90 度方可到达的平台上 | | | | |
| B 将地面逆时针旋转，直至看到新场景，变成猎豹跳过去 | | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 4 | 结界战斗 |
| | 在楼梯上会遇到一群飞鱼 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 5 | 结界战斗 |
| | 在教会前与简化版“勇气”和“节制”连战 | | | | |
| C 浮游教会被四元德“正义”打得在空中旋转，看准时机跳过去 | | | | | |
| 6 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 6 | 结界战斗 |
| | 在教会内与几个轮子天使发生战斗 | | | | |
| D 把教会一侧的墙壁打破，看准时机，见到下面有一个平台时就跳下去 | | | | | |
| 7 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 7 | 自由战斗 |
| | 落地后会遇到三艘船，火力比较猛 | | | | |
| E 沿着有食人花的桥向前移动，注意避开食人花的攻击 | | | | | |
| 8 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 8 | 结界战斗 |
| | 在转角的阶梯上，会与实体化的天使雕像战斗 | | | | |
| F 地面上会有突然刺出的铁枪机关，一边回避一边前进 | | | | | |
| 9 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 9 | 隐藏任务 |
| | 在商店处原路返回，回到这一区域的起点会出现隐藏任务的传送点 | | | | |
| 10 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 10 | 结界战斗 |
| | 破坏浮游小岛上的雕像，与实体化的天使战斗 | | | | |
| 10 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 11 | 隐藏任务 |
| | 消灭水状态的斧男与蛇天使，让水位上升 | | | | |
| G 利用魔女与贤者像发动魔女时间，从水面跳上平台，进入天国门 | | | | | |

## GOAL

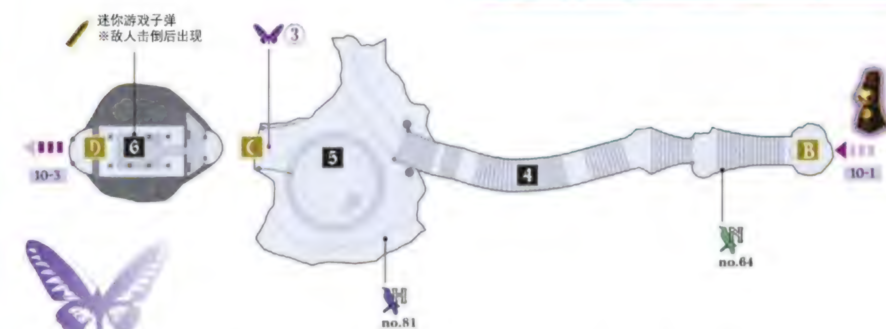
## POINT 3

前面会连战简化版的四元德“勇气”和“节制”，虽然曾经都是BOSS级别的角色但这次战斗没有打BOSS时那么复杂。消灭它们之后接下来会见到一个被四元德“正义”拍打旋转的教会，要掌握提前量等教会的正门转过来时跳进去，

## POINT 4

三艘船这里算得上是游戏中最难的战斗之一，特别是高难度时，漫天的飞弹夹杂着强力的激光炮，如不使用道具，那很可能连续受到重创。此战可以利用头发攻击的自动追踪效果和大威力，先把接近平台的一艘船干掉，剩下两艘时难度会下降不少。全灭船队之后，可借助尸体跳上小岛拿道具，远处的另一个小岛还要猎豹二段跳接乌鸦变身才能到达。

## 10-2星の大海











## POINT 5

长桥的左右两侧会有食人花把守，最有效的通过方法是变成猎豹模式贴边冲过去，如果看到黑影降下就跳跃，基本上都是安全的。

特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

## 10-4 星の大海

## POINT 6

在看到商店入口时不要急忙走开，商店附近的墙壁是可以打破的，墙壁后面能见到一座浮岛，用猎豹二段跳接乌鸦变身就能飞到岛屿上，这个浮游岛上有些道具可以回收，破坏石像能发生战斗，虽然不是必须打的战斗，但如果要追求评价这一战就不能漏。

# Chapter XI: The Cardinal Virtue of Justice

| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞ = 1 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0 |

## 11-1 軍用飛行場

START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 在森林中的战后，决战四元德“正义” | | | | |

GOAL

## BOSS：四元德“正义”

四元德“正义”是有着多个头部并且从嘴巴吐出又长又粗的舌头和食人花的BOSS。战斗主要也是打舌尖上的婴儿脸。舌头的突进攻击是可以触发魔女时间的，尽量抓紧这些机会。如果不小心从石头平台上掉下去也没关系，只要看准时机按QTE就能无伤回去。BOSS的HP被打掉一定程度之后会扔巨石过来，按QTE将石头打回去就能令BOSS晕倒，此时就可以跳上石头前往BOSS的脸部。在舌头上移动时要注意BOSS发出的机关，看准时机按两下回避即可。抵达BOSS的脸部时就能攻击它舌头的根部，一套PKP连段基本上就能将舌头切断。重复三次切断三根舌头之后，BOSS的HP就会被打空，此时就是发动魔兽召唤处决的机会了。

# Chapter XII: The Broken Sky

| VERSE 总数 | VE/E = 8 N/H/∞ = 10 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×3 魔女之棺 ×4 |
| 魔女的血泪 | N×1 H×2 ∞×1 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×4 魔力碎片 ×0 |

## 12-1 ヴァルキュリア内部



START

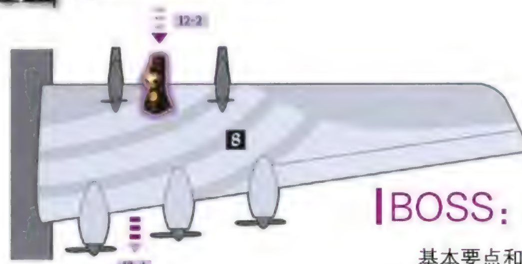
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 自由战斗 |
| | 在贞德的干扰之下，完成机械室里的战斗 | | | | |
| A | 军用机上的机舱突然打开，货物被倾倒下去，贝优妮塔连续跳跃，返回机舱 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 回到机舱内，会连续发生两场强制的结界战斗 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 3 | 自由战斗 |
| | 第2战结束后，回到本章起点位置会出现敌人 | | | | |
| 4 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 4 | 隐藏任务 |
| | 第3战消灭所有敌人后，传送点出现 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 5 | 自由战斗 |
| | 打开门之后走出飞机外，会出现一些小敌人 | | | | |

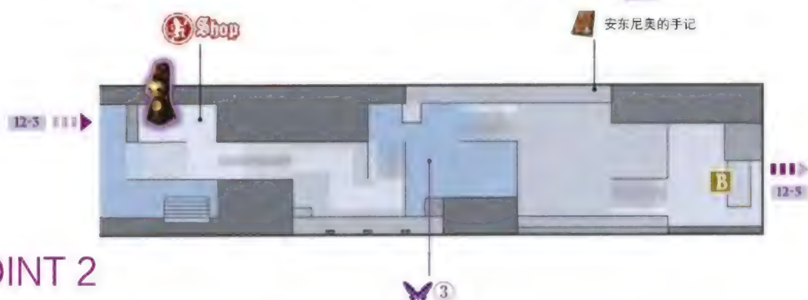



| 6 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 6 | 自由战斗 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 进入发动机内，会出现不少的天使 | | | | |
| 7 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 7 | 隐藏任务 |
| | 进入发动机最里面能发现传送点 | | | | |
| 8 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 8 | 结界战斗 |
| | 与贞德的第三次战斗 | | | | |
| B 进入损坏的机舱内，找到了瑟蕾莎 | | | | | |
| 9 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 9 | 结界战斗 |
| | 守护瑟蕾莎，连续发生三场灵体战斗 | | | | |
| 10 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 10 | 结界战斗 |
| | 又一场灵体战斗，胜利后走出 | | | | |
| GOAL | | | | | |

## POINT 1

从起点开始前进的途中，场景会出现阶段的拳头以及魔兽撞破场景来攻击贝优妮塔，攻击前有先兆，所以不难回避。场景中有三个魔女之棺，其中一个要打破左前方一扇半开着的门才能看到，位置比较隐蔽。




## BOSS：贞德

基本要点和上一战是一样的，不过贞德会追加几招魔兽召唤，以及中间会骑摩托车战斗。魔兽召唤的时候，特别是召唤蜈蚣围绕贞德本体运动的时候几乎全身都是攻击判定，而且还可以发动魔女时间，因此是进攻的大好机会，贞德骑摩托车阶段使用的冲撞攻击同样能触发魔女时间，低难度下基本上可以靠这些机会用魔女时间输出的。不过这些最高难度就不通用了，趁摩托车还没开起来的时候用火箭脚将其瞬间破坏掉吧。主要输出手段可以修罗刃的 PKP，或者在脚上装炎爪，用 PP→长按 K×2 这样的连段。

## POINT 2

走出飞机之后右侧的发动机是可以进入的，螺旋桨要利用魔女时间才能通过，所以这里的敌人不要太早全灭掉。最高难度下敌人不会出现魔女时间，这里的螺旋桨会变成偶尔停止运作。螺旋桨深处是隐藏任务传送点。一周目的时候建议不追评价优先完成隐藏任务，战斗尽量跳过，因为后面还要打贞德，而且 Checkpoint 是在发动机内部，所以每次跟接关都要穿一次螺旋桨，推荐先跳过第六战。

## POINT 3

在与贞德的第三次战斗结束后，军用飞机会坠入海中，海水涌入机舱内，有些地方会因此漏电，碰上了漏电处会损失体力。除了回避之处，还可以手脚同时装备雷爪，这样就能完全避免触电受伤。

## POINT 4

找到瑟蕾莎之后要离开飞机，因为海水在不断上升，所以灵体战如果把本体放在水中会持续受伤，就算装备雷爪也无法避免。所以开战前必须把瑟蕾莎放在最高的平台上，并尽快消灭敌人。

## POINT 5

机体折断之后开始慢慢沉入海中，此时要用“魔女漫步”逃出去，途中会有飞鱼拦截，建议先把瑟蕾莎放在最靠近上方的位置才战斗。另外战斗也要尽量避开瑟蕾莎，以免被飞鱼的远程攻击打到。



# Chapter ⅩⅢ: The Cardinal Virtue of Prudence




| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞= 1 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞ ×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0 |

START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 与四元德"知惠"的决战 | | | | |

GOAL

## BOSS：四元德"知惠"

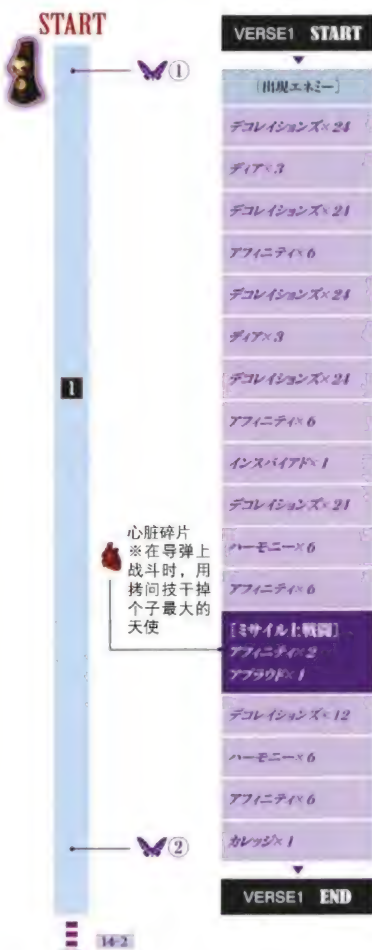
第一阶段先破坏 BOSS 四只脚上的脸，拆掉部分脸之后贝优妮塔就会召唤出蜘蛛魔兽，此时贝优妮塔会骑在 BOSS 的背上，要按照画面提示将 BOSS 甩到蜘蛛那边去。四只脚破坏掉之后就要攻击它正脸，要注意 BOSS 的拍打和撕咬攻击。BOSS 经常会钻到水里去，并且从水底攻击。只要看准波浪出现的位置提前离开即可。破坏了四肢和头，并且两次把 BOSS 拽到蜘蛛上去的时候就会进入第二阶段。

第二阶段 BOSS 会将大海弄成像洗衣机那样的旋涡，躲过 BOSS 的攻击靠近它，然后攻击它的本体（攻击本体的时候同样要注意 BOSS 的撕咬），移动和回避尽量往前，用效率高的攻击方式尽快打倒 BOSS，不然它过一段时间后会将贝姐吹回旋涡口那边。打空 BOSS 的 HP 之后就能进入处决演出。

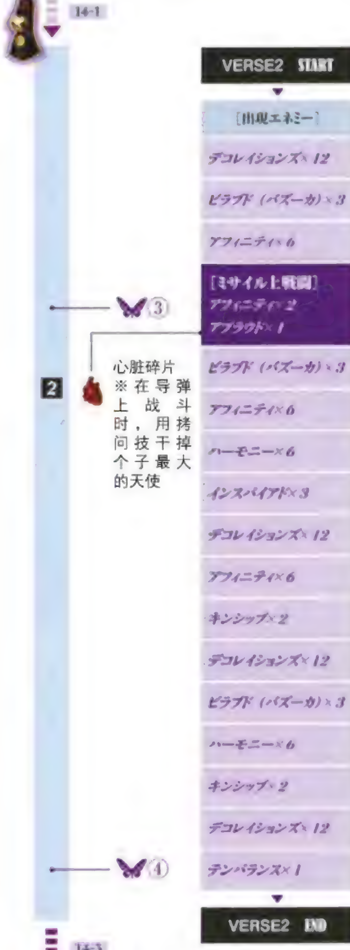
# Chapter ⅩⅣ: Isla Del Sol

| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞= 3 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞ ×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×2 魔力碎片 ×0 |

14-1太陽の島へ




14-2太陽の島へ






START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 飞行射机战，干掉中 BOSS 后第 1 战完成 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 飞行射机战，干掉中 BOSS 后第 2 战完成 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 3 | 结界战斗 |
| | 与贞德的第 4 次对决 | | | | |

GOAL

## POINT 1

飞行射击关卡，建议先熟悉一下操作，特别是移动上下方向操作默认是反的，可以在设定中更改。还有回避的时候是整个画面转动的，容易让人头晕，不过这个回避做的很强大，几乎可以回避一切攻击并且有短暂无敌时间。实在躲不过的子弹可以用连续回避突围。这一关有两种攻击方式，分别是普通射击和导弹，导弹会小号 1 格魔力，但是威力是普通射击的 5 倍并且带追踪效果，非常实用。

## POINT 2

战点 1 的最后会遇到简化版的四元德"勇气"，攻击方式是光弹和火球交替，非最高难度时躲火球能够发动魔女时间，此时可以集中对 BOSS 其造成重创。

## POINT 3

1、2 两个战点各有一次在导弹上的杂兵战，只要用拷问技解决掉大个子的那个天使就能取得一块心脏碎片。这两块碎片是比较遗漏的之一。



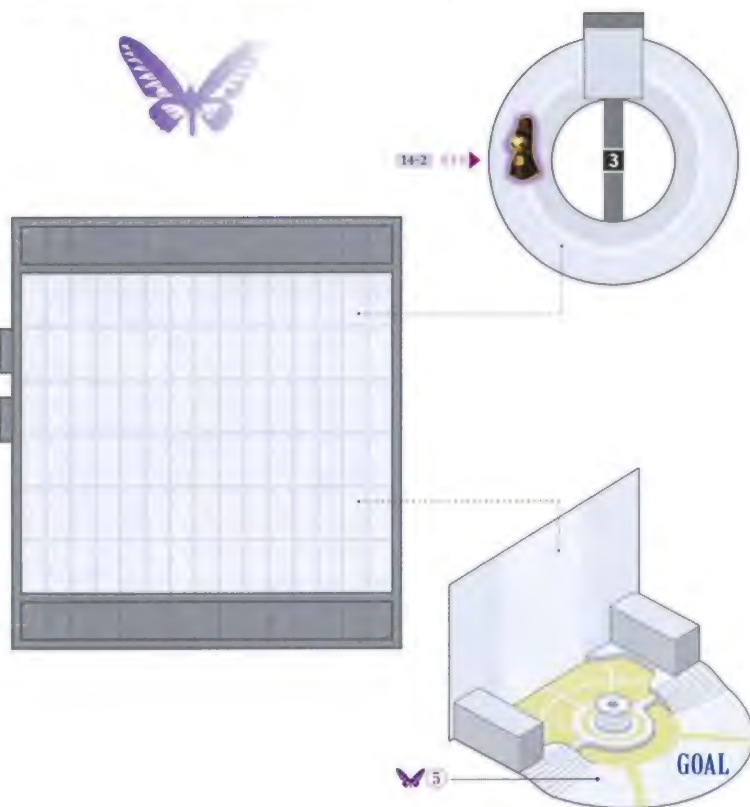
## POINT 4

VERSE 2 最后的 BOSS 是简化版的“节制”，并且会有小天使群参与战斗，高难度时，小天使也会发射光弹，同时 BOSS 的手也会当子弹，所以要瞄准它的头才有效。回避 BOSS 的激光能够发动魔女时间，此时可以抓紧机会打它脸。如果是高难度的话这一战难免会打得比较费时。

## BOSS：贞德

飞弹到达终点之后会进入跟贞德的最后一场战斗，基本注意事项还是跟之前一样，不过这场战斗流程很长，而且中间有几个即死的 QTE，不过还好中途有 Checkpoint。战斗的时候还会发生跟贞德互扔导弹，拼拳头的 QTE，这些都是给贞德造成大伤害的机会，千万不要错失。战斗会多次切换场景，最后来到一个户外餐厅的场景时，破坏掉场地内的桌椅能得到一些回复道具。

14-3 太陽の島 高層ビル




# Chapter XV: A Tower to Truth

| VERSE 总数 | VE/E = 13 N/H/∞ = 14 |
|---|---|
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×3 魔女之棺 ×5 |
| 魔女的血泪 | N×2 H×2 ∞×1 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×4 魔力碎片 ×1 |

15-1 イザヴェルビル内部






## POINT 1

这一章的序盘部分，多是一些在狭窄地形中的战斗。由于在视野方面会有些不利，因此在站位的选择上还是有些讲究的。比较说在台阶上的战斗，利用栏杆间隔敌人，用枪攻击是有效的，当然，利用头发攻击的跟踪性能，也可做到隔山打牛。

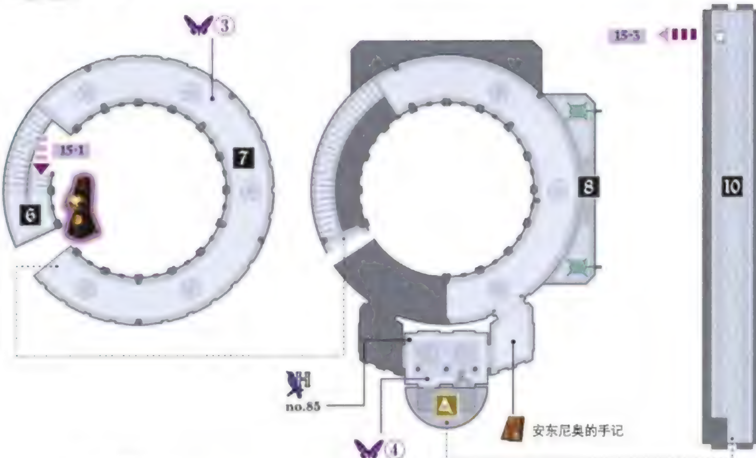
## POINT 2

在起点往右走一点会发现没有路了，但只要变成猎豹，用二段跳就能跳到就能跳到对面的平台上。那边可以找到魔女之棺，Normal 难度有乌鸦，在第 8 战之后返回这里，还会有隐藏任务出现。

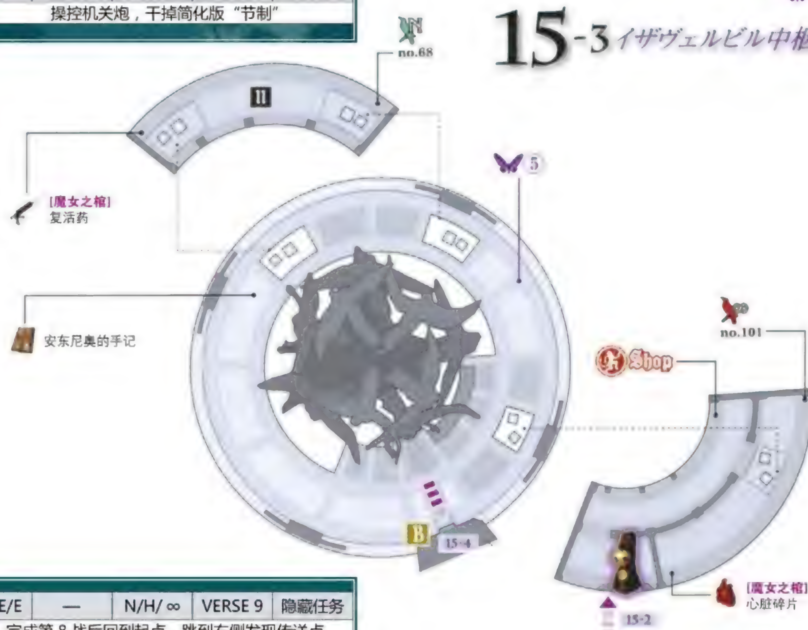
START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 自由战斗 |
| | 打破大厦门口的雕像，出现实体化的敌人 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 结界战斗 |
| | 前进时，在台阶上遇到敌人 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 3 | 结界战斗 |
| | 在研究所区域与小个子斧男发生战斗 | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 4 | 自由战斗 |
| | 打破大门前的雕像，出现实体化的敌人 | | | | |
| 5 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 5 | 结界战斗 |
| | 在研究所区域与“喜悦”发生战斗 | | | | |
| 6 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 6 | 结界战斗 |
| | 前进时，在台阶上遇到敌人 | | | | |
| 7 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 7 | 结界战斗 |
| | 避开简化版“节制”，在台阶上发生战斗 | | | | |
| 8 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 8 | 结界战斗 |
| | 操控机关炮，干掉简化版“节制” | | | | |

## 15-2 イザヴェルビル内部




## 15-3 イザヴェルビル中枢




## POINT 3

进入大厦的回廊，窗外会有简化版“节制”向屋内射击。在这个阶段还不能向他反击，变猎豹离开，跑到安全地带会出现一群天使，集中干掉他们。之后到了机关炮的位置，就能对付简化版“节制”了。注意炮的落点跟瞄准的方向是有些偏移的，而且要留意“节制”的导弹攻击。

## POINT 4

破坏此处的铁栅栏后，进入电梯井，此时会有一部电梯会猛地从天而降，必须准确快速地输入 QTE 指令否则会受到重创。

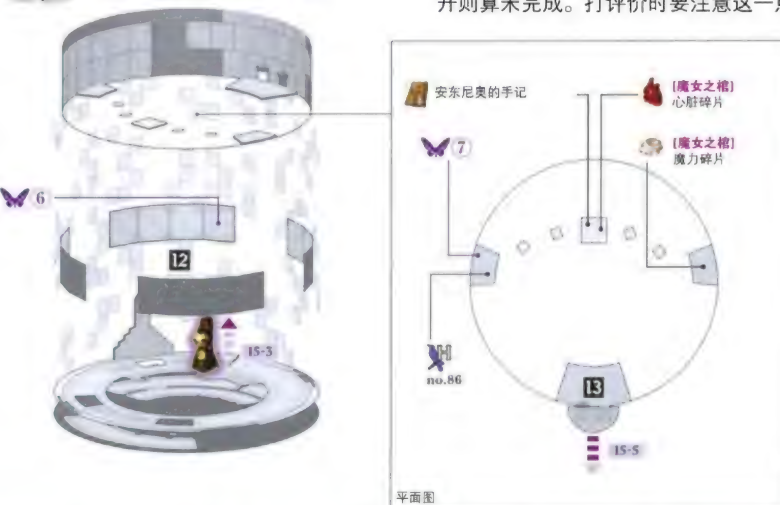
## POINT 5

由电梯井出来之后，来到巨大女神像所在的空间，上层墙面上设置了一个把手，拉动之后墙壁上会有无数平台时隐时现。此时就能探索这个区域了。利用魔女漫步可以在平台上移动，平台隔一段时间是会消失的所以不能停留太久，但是大的平台不会消失。4 个大平台有两场战斗，全部打完才算完成第 12 个战点。如果没打完就离开则算未完成。打评价时要注意这一点。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 9 | 隐藏任务 |
| | 完成第 8 战后回到起点，跳到右侧发现传送点 | | | | |
| A 电梯从上方掉下来，需要迅速输入→ + 跳跃键完成 QTE 才能回避 | | | | | |
| 10 | VE/E | VERSE 9 | N/H/∞ | VERSE 10 | 结界战斗 |
| | 在电梯井内与简化版“正义”发生战斗 | | | | |
| B 在上方环形平台的墙壁处拉动把手，会出现无数的平台 | | | | | |
| 11 | VE/E | VERSE 10 | N/H/∞ | VERSE 11 | 自由战斗 |
| | 进入与把手相对一侧的下层，会出现敌人 | | | | |
| 12 | VE/E | VERSE 11 | N/H/∞ | VERSE 12 | 自由战斗 |
| | 在平台上移动，经过大平台的中间点时出现敌人 | | | | |
| 13 | VE/E | VERSE 12 | N/H/∞ | VERSE 13 | 结界战斗 |
| | 又一场灵体战斗，胜利后走出 | | | | |
| 14 | VE/E | VERSE 13 | N/H/∞ | VERSE 14 | 结界战斗 |
| | 在电梯井与简化版“知惠”发生战斗 | | | | |
| C 击破简化版“知惠”之后，下方会有爆炸引发的爆风冲上来，变成猎豹一直线迅速逃离 | | | | | |
| D 把球体上的四个连接点打破，便可继续前进 | | | | | |
| E 沿着金色的道路一直往前走，登顶之后本章结束 | | | | | |

GOAL

## 15-4 イザヴェルビル中枢



## POINT 6

在这个区域的最上层，会再一次与球形天使发生战斗。大球出现平台以外的场所，可以发现安东尼奥的手记，以及两个魔女之棺，先在外围取消魔女漫步，再利用跳跃和乌鸦变身的能力到达中央小平台，到这里就能完成手记和魔女之棺的全部收集工作。



## POINT 7

在第二个电梯处，简化版“知惠”又拦在魔女的面前。他的体力不多，由于身后在塌陷，所以要快速攻击将其逼退。这个敌人的体力并不多，头发攻击可以对他造成不小的伤害。胜利后，贝优妮塔需要变身成猎豹逃离火海。

## POINT 8

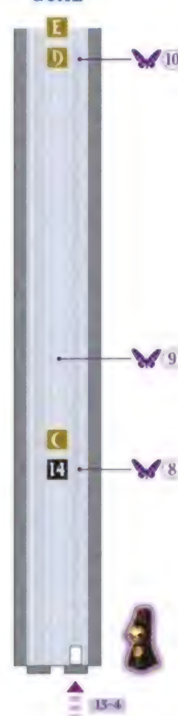
下方涌上来的大火是具有即死效果的，只能变成猎豹沿着直线往上方冲刺逃跑。跑的过程可以加几次跳跃，毕竟跳跃的移动速度比单纯跑更快。

## POINT 9

脱险之后本章就没有战斗了，贝优妮塔来到一个悬挂的球体上。拆掉球上4个连接点让球掉下去就能继续前进，穿过盘旋的走廊抵达终点。



15-5 エレベーターシャフト




---

# Chapter XVI: The Lumen Sage

| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞ = 1 |
| --- | --- |
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞ ×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×0 魔力碎片 ×0 |

16-1 イザヴェルビル外壁






| START | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 结界战斗 |
| | 与神父巴尔德展开激战（详见敌方资料） | | | | |
| GOAL | | | | | |

## BOSS：流明贤者

流明贤者大部分时间都不会着地，而且他大部分远程和近战攻击都不会触发魔女时间，只有近战连斩的最后一下回避之后能使用魔女时间。尽量用火箭脚搭配守护蝶输出。BOSS的卫星炮可以跳到其他平台上回避，扔大楼则可以用QTE扔回去反击。前两个阶段打空BOSS的体力能触发魔兽召唤，但是BOSS会将魔兽反杀并回复HP。第三次把他HP打空之后贝姐会用一发口红子弹解决BOSS。此时要控制子弹躲过玻璃碎片命中BOSS的额头，如果没打中会GAME OVER。

---

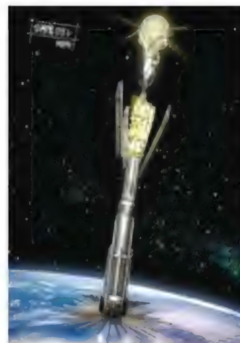
# Epilogue: Requiem



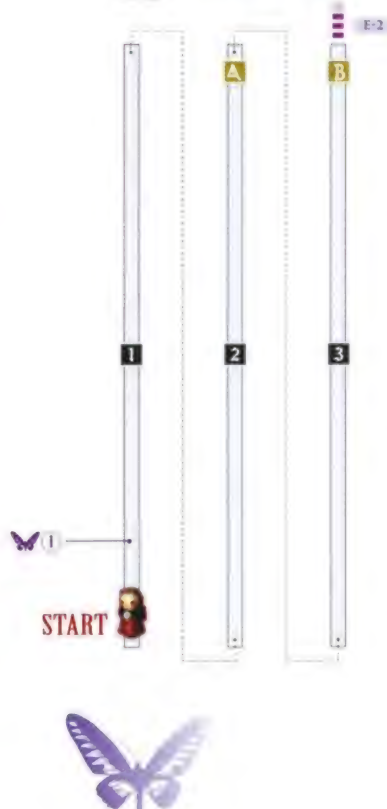
| VERSE 总数 | VE/E/N/H/∞ = 1 |
| --- | --- |
| 收集要素 | 安东尼奥的手记 ×0 魔女之棺 ×0 |
| 魔女的血泪 | N×0 H×0 ∞ ×0 |
| 重要道具 | 唱片（无）心脏碎片 ×1 魔力碎片 ×0 |

## POINT 1

终于来到了本作的压轴大戏，操作贝德姐姐飙车追火箭！前半部分的摩托车操作跟第8章的时候一样，不考虑得分的话躲过所有敌人也能过关。追逐途中火箭会分离，此时要按QTE跳跃才能追上去。后半部分丢弃摩托车之后就是要变身猎豹模式继续追上去。



特别策划 跨界特攻 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施




## POINT 2

终章的 VERSE 5 是游戏中最后一个隐藏任务，要让传送点出现，则先要顺着女神像的头发走到接近下巴的位置，但千万不能触发剧情。此时返回到女神像的底座处，就能看到传送点了。如果没出现就多试几次。这个任务操作的角色是贞德，操作方式跟贝优妮塔是一样的。

## POINT 3

在与茱贝蕾斯决战的最后，还需要将女神像的残骸完全破坏掉，贝优妮塔会处于解放状态，而且不会受到攻击，自由发挥吧！用开枪射击衔接拳脚是取得高分的好选择。

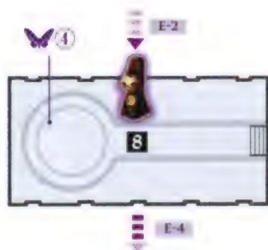
## POINT 2

在 STAFF 画面会发生三场战斗，而且这些战斗的评价会全部计入章节总评价中。前两场战斗对于玩家来说并不陌生，难度也不算高，只是要注意时间限制，如果在限定时间内没有清完所有的敌人，那么这一战就会不计成绩。万一体力耗尽，并不会出现 GAME OVER 的情况，STAFF 还会继续。最后一战操控的是头上插着迷迭香的解放状态的贝优妮塔，她的造型也就是 ANGEL SLAYER 模式的最终 BOSS。游戏至此就算正式通关了。

START

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | VE/E | VERSE 1 | N/H/∞ | VERSE 1 | 自由战斗 |
| | 贞德操控摩托车，开上火箭去追贝优妮塔 | | | | |
| 2 | VE/E | VERSE 2 | N/H/∞ | VERSE 2 | 自由战斗 |
| | 开到火箭的第二段，继续驾驶摩托前进 | | | | |
| A | 根据指令提示，输入 4 次跳跃键的 QTE，跳到火箭的第三段 | | | | |
| 3 | VE/E | VERSE 3 | N/H/∞ | VERSE 3 | 自由战斗 |
| | 驾驶摩托车向敌人开枪射击 | | | | |
| B | 根据提示，输入↑ + 跳跃键，舍弃摩托车，跳到火箭的支柱位置，之后还要完成 7 个按跳跃键的 QTE | | | | |
| 4 | VE/E | VERSE 4 | N/H/∞ | VERSE 4 | 自由战斗 |
| | 天使和攻击中夹杂着陨石，立足点不断崩溃 | | | | |
| 5 | VE/E | — | N/H/∞ | VERSE 5 | 隐藏任务 |
| | 走到女神像下巴位置后返回底座，发现传送点 | | | | |
| 6 | VE/E | VERSE 5 | N/H/∞ | VERSE 6 | 结界战斗 |
| | 与女神茱贝蕾斯的决战（参看敌人资料） | | | | |
| 7 | VE/E | VERSE 6 | N/H/∞ | VERSE 7 | 结界战斗 |
| | 限定时间内破坏茱贝蕾斯的残骸 | | | | |
| 8 | VE/E | VERSE 7 | N/H/∞ | VERSE 8 | 结界战斗 |
| | STAFF 画面中，在修练场与贞德战斗 | | | | |
| 9 | VE/E | VERSE 8 | N/H/∞ | VERSE 9 | 结界战斗 |
| | STAFF 画面中，进行保护瑟蕾莎的灵体战斗 | | | | |
| 10 | VE/E | VERSE 9 | N/H/∞ | VERSE 10 | 结界战斗 |
| | STAFF 画面中，在墓地与贞德共同战斗 | | | | |

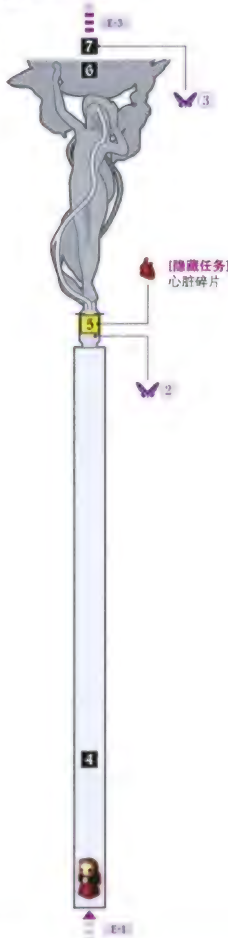
GOAL










## BOSS：茱贝蕾斯

最终 BOSS 战，第一阶段可以攻击 BOSS 插在地上的辫子，或者等 BOSS 的三连拳第三下躲过之后触发魔女时间攻击它手臂，魔女时间中用火箭百裂脚能打掉它大半行 HP。最高难度则推荐分拆火箭脚的指令，前两拳找机会输入 PPPP，第三拳回避后出火箭脚。第二阶段 BOSS 会将场地变成各种地形，分别是熔岩、雪地和风暴区。脚上装溜冰鞋可以无视冰火两种场景。在这些场景中要做的事情就是找出 BOSS 的辫子并破坏掉，最后就会出现提示沿着石头平台跳到 BOSS 的脸上，攻击一会还能将 BOSS 打倒在地，毫不犹豫送它一套火箭百裂脚吧。

第三阶段跟第一阶段差不多，不过追加了黑洞和旋涡两种招式，旋涡可以用二段跳接乌鸦变身躲过，如果没躲过的话贝姐会变成瑟蕾莎而且要挨三连拳头了，这个状态在高难度下是非常危险的。黑洞的中央被吸进去是即死的，可以变猎豹快速跑动挣脱。BOSS 剩下最后半行 HP 的时候会出发 QTE，此时沿着头发跑上去，回避 BOSS 的攻击上去把 BOSS 绑起来之后就能尽情揍脸了。

最后的处决技能发动后 BOSS 会飞向太阳，此时要控制 BOSS 躲过 9 大行星飞到太阳里去，如果撞到行星会 GAME OVER，不要在最后阶段翻车了。

# VANQUISH™

2010 年，由三上真司担任导演、稻叶敦志担任制作人领衔开发的《征服》以独特的风格和玩法，在动作射击游戏领域异军突起，带给玩家耳目一新的体验。遗憾的是销售成绩不佳，原本为续作埋下的剧情伏笔也不了了之。如今继《猎天使魔女》之后，这款白金出品的佳作也登陆 Steam，“不限帧率、不限分辨率、更丰富的图形选项”无疑让原本就爽快无比的战斗更显得酣畅淋漓。考虑到不少玩家并未接触过本作，这里就为读者们奉上详尽攻略，游戏包含日、英、法等 6 国语言，下文以英文版为基准。

文 苍穹　美编 Juxi

STEAM

| 征服 | | SEGA | |
|---|---|---|---|
| Vanquish | | 动作射击 | 美版 |
| 2017 年 5 月 25 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 100 元 | | | |

# 系统详解

## 基础介绍

### 操作一览

以下是本作对应的手柄操作和键鼠操作一览，其中手柄操作预设了两种模式，键鼠操作则可以自由设定按键功能。后文攻略中提及具体按键的情况时，皆以手柄A类操作为准。

| [illegible] | 功能（Type A） | 功能（Type B） |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 视角转动 | 视角转动 |
| RS | 瞄准倍率切换 | 瞄准倍率切换 |
| LS+RS | 引爆炸药 | 引爆炸药 |
| 方向键↑/↓/→ | 切换武器 | 切换武器 |
| 方向键← | 切换手雷种类 | 切换手雷种类 |
| A | （配合左摇杆）翻滚回避 | （配合左摇杆）翻滚回避 |
| B | 近战攻击 | 近战攻击 |
| X | 互动动作 | 互动动作 |
| Y | 投掷手雷 | 投掷手雷 |
| LB | 喷射滑行/（在掩体里按住）抽烟 | 瞄准 |
| RB | 装填子弹/（按住）捡起武器 | 射击 |
| LT | 瞄准 | 喷射滑行/（在掩体里按住）抽烟 |
| RT | 射击 | 装填子弹/（按住）捡起武器 |
| Back | 跳过动画 | 跳过动画 |
| Start | 暂停菜单 | 暂停菜单 |

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| 前进 | W |
| 后退 | S |
| 向左移动 | A |
| 向右移动 | D |
| 互动动作 | E |
| 喷射滑行 | Shift |
| 射击 | 鼠标左键 |
| 近战攻击 | F |
| 瞄准 | 鼠标右键 |
| 瞄准倍率切换 | 鼠标滚轮按下 |
| 装填子弹 | R |
| 投掷手雷 | G |

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| 翻滚回避 | W/S/A/D+Space |
| 选择武器1/2/3 | 1/2/3 |
| 切换手雷种类 | 4 |
| 前一种武器 | 鼠标滚轮推↑ |
| 后一种武器 | 鼠标滚轮推↓ |
| 暂停菜单 | Esc |
| 跳过动画 | Tab |
| 引爆炸药 | T |
| 视角转左 | Delete |
| 视角转右 | Page Down |
| 视角转上 | Home |
| 视角转下 | End |

### 界面一览




①雷达，红点表示敌人、绿点表示武器箱、白点表示武器；红色V字表明目的地、绿色十字表明待救援的友军。

②当前位置与目的地的距离（Distance）和目前获得的分数（Score）。

③当前残余的香烟数量。

④当前携带的武器、手雷和残弹数，红色表示目前手持的武器。

⑤ARS能量槽的情况。

⑥武器的准星，下方的绿条表明枪膛里的残弹数，瞄准敌人时还会显示对方的体力槽。

⑦在可以执行“互动动作”时，系统会给出按键和配图提示。

### 武器切换

游戏的过程中，主角可以携带3把武器和2种手雷。枪械类武器通过方向键↑/↓/→进行快速切换；手雷和电磁脉冲手雷的数量相互独立，通过方向键←切换。当场景中有其他枪械时，靠近该武器长按RB键，即可替换当前手持的武器。再次拿到已持有的枪械，则能补满弹药或是令武器升级。

**快速上弹技巧：**按RB键会进入装填子弹的动作，此时立刻用方向键换成其他武器，再快速换回来就会发现弹夹已经填满。这一技巧对于霰弹枪等上弹速度较慢的武器非常实用。

### 近战攻击

按B键发动的近战攻击威力极大，动作会根据当前所持的枪械有所不同（具体在“武器介绍”部分再做分类说明）。在按住LB键进行喷射滑行时发动近战攻击，则会固定以一记飞踢踹向敌人。注意，大多数情况下，近战攻击一旦命中敌人就会令主角陷入过热状态，清空整条ARS能量槽（未命中目标则不消耗）。惟独装备电锯枪时，发动近战攻击是消耗子弹数而不会清空ARS槽。



### 互动动作

按X键进行的场景互动动作分为以下几种情况：

①靠近各种掩体时，按X键即可进入掩体，从而躲避敌人的射击。在半人高的掩体前按X键可以翻越掩体；移动到掩体边缘按X键，则能以翻滚的方式离开。

②靠近绿色的武器箱，按X键即可踢开，掉出的武器有一定随机性。

③靠近陷入濒死状态的友军，按X键给他打一剂强心针，被救起的友军也会随机掉落一把武器。

④靠近敌方失去操作员的机枪台或大型机甲，按X键可以进行操作，瞄准和射击的方式与平时一致。

⑤在特定章节还需要按X键调查开关、或是安放炸药才能继续推进流程。



特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

## AR模式

ARS全称为“强化反应装甲（Augmented Reaction Suit）”，主角萨姆依靠着它才能在枪林弹雨中如入无人之境。启动AR模式时，装甲会在一定时间内大幅提升主角的神经系统和运动能力，体现在游戏中的效果是周围的时间变慢，让玩家有充分的时间精确瞄准或躲避攻击，这一系统被玩家们惯称为“子弹时间”。启动AR模式的方法有以下几种：

①在翻滚回避的同时瞄准，是最常用的启动方式之一，不过主角的姿势较低，如果面前有掩体、友军时，瞄准视线容易被挡；

②在喷射滑行的同时瞄准，保持自身的快速移动并对敌人展开打击，对准星调整有更高的要求，而且ARS槽消耗得更快；

③在翻越掩体的同时瞄准，能在空中对掩体后的敌人发动攻击，不过即使ARS槽还有剩余，一旦落地也会解除AR模式；

④手持重机枪、手枪加农炮时发动近战攻击动作（无需命中目标），并在腾空时瞄准，能够展开高位打击，比翻越掩体时的高度更高；

⑤喷射滑行时发动近战攻击动作，飞踢命中目标后在腾空时瞄准，需要把握提前量，而且踢中敌人的话，落地时ARS槽就会清空；

⑥被打入濒死状态时，只要ARS槽有剩余就会强制启动AR模式。

**过热状态：**主角在喷射滑行、启动AR模式、近战攻击命中敌人时，都会消耗ARS槽，一旦该槽耗尽就会进入“过热状态”，ARS槽以红色和“Overheating”的字样表示。过热状态下主角的一切动作都会变慢，而且直到冷却完成前都不能再启动AR模式，是非常危险的状况。建议连续翻滚并结合地形，尽快找到掩体躲避敌人的攻击。

**凌波微步：**由于敌人的火力非常密集，尤其在高难度下，主角一旦停下很可能立刻就被打得狼狈不堪，但ARS槽的限制又不允许玩家始终保持在喷射滑行或启动AR模式的状态。这里介绍一个被玩家们戏称为“凌波微步”的实用技巧——在按住LB键的同时有节奏地按A键，实现“短距离喷射滑行→翻滚→短距离喷射滑行→翻滚”的动作循环，以此来躲避敌人的攻击。这样不仅自己能始终处于移动的状态，ARS槽还会慢慢回复，是高难度战斗中必须掌握的技巧。



## 体力回复

主角的血量情况以装甲从肋部延伸至背后的条状指示灯表示，绿色→黄色→红色表明血量逐渐降低，濒死状态时整个画面都会呈现红色。本作没有任何回复道具，主角的血量会随着时间的经过自动回复。

# 武器介绍

## 武器获得&升级

获得武器的方式有以下几种：①踹绿色的武器箱，掉落出随机武器；②救援濒死的友军，掉落出随机武器；③击倒敌人，有一定几率掉落出随机武器；④摆放在场景特定位置的武器架，武器是固定的。

无论枪械还是手雷都存在等级的概念，令武器升级的方式有两种：①当前武器满弹的情况下，再捡到一把同类武器，可以令等级图标“加1杠”，每加3条杠升1级（即加1星）；②捡起绿色的升级能量块（有“Upgrade”字样），直接令武器升1级并补满子弹。武器升级时，能够提升攻击威力、弹药量、射速等不同项目（部分枪械的外形也会发生变化），具体在后文详细介绍。满级武器的等级图标为“鹰型+3颗星”。

**快速升级技巧：**由于战斗非常密集，想要让武器保持满弹从而升级很可能会限制玩家所能使用的枪械，这与本作的游戏宗旨背道而驰。其实有一个快速升级武器的技巧，以重机枪为例——当前玩家持有1把已经消耗了若干弹药的重机枪A，场景中又刷出了一把满弹的重机枪B。此时先去找一把身上没有的其他类枪械（比如狙击枪），把重机枪A换下来，然后再去捡重机枪B。在这个状态下再捡起重机枪A，就能令武器加1杠了。

注意，一旦Game Over或是从Check Point重开，主角当前持有的武器会发生随机降级的情况，具体根所选难度有关。God Hard难度例外，不存在武器升级和降级系统。



## 突击步枪 Assault Rifle



**射击性能：**默认配置武器之一，虽然相比重机枪显得单发威力不足，但胜在弹药充足、射速快、射击精度高。除了能凭借高射速压制敌人外，在一些需要精确瞄准的场合，比如速杀敌方驾驶员、射爆敌人发来的导弹、引爆自己扔出的手雷时，突击步枪是最为可靠的武器。当身上没有狙击枪时，突击步枪也可以用来攻击中远距离的目标。

**近战攻击：**左右手连续出拳，连打B键还可以增加攻击次数，最后追加终结一击。虽然整套出招时间较长，但全数命中时威力极大。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
| --- | --- | --- |
| 弹药持有量 | 600 | 1200 |
| 弹夹容量 | 50 | 80 |
| 威力 | E | C |
| 射程 | C | C |
| 射速 | A | A |
| 瞄准精度 | A | A |
| 集弹率 | A | A |

| 等级 | 升级项目 |
| --- | --- |
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 弹药持有量+40% |
| 3 | 弹夹容量+20% |
| 4 | 弹药持有量+60% |
| 5 | 威力+20% |
| 6 | 弹夹容量+40% |
| 7 | 弹药持有量+80% |
| 8 | 弹药持有量+100% |
| 9 | 弹夹容量+60% |
| 10 | 威力+50% |

## 重机枪
### Heavy Machine Gun



**射击性能：**默认配置武器之一，相比突击步枪而言射速慢、子弹少，但单发威力大，准确命中敌方弱点时能够造成更大伤害，启动一次AR模式的时间内足以击杀数名杂兵。重机枪的缺点在于瞄准精度和集弹率不足，一旦目标距离较远，分散的子弹就很难准确命中了，建议运用在近、中距离的战斗中。

**近战攻击：**类似《街头霸王》里古烈的招牌动作，上挑踢腿的同时空翻，威力虽低但能把包括Romanov系列在内的敌人踢起来，从而暴露背后的弱点。主角腾跃在空中时瞄准可以启动AR模式，即使不用来踢人，也能保持滞空从而攻击躲在掩体后方的敌人，是非常实用的起手式。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 200 | 400 |
| 弹夹容量 | 30 | 45 |
| 威力 | D | B |
| 射程 | D | D |
| 射速 | C | C |
| 瞄准精度 | C | C |
| 集弹率 | B | A |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 弹药持有量+40% |
| 3 | 弹夹容量+20% |
| 4 | 弹药持有量+60% |
| 5 | 威力+20% |
| 6 | 弹药持有量+80% |
| 7 | 弹夹容量+50% |
| 8 | 弹药持有量+100% |
| 9 | 集弹率+25% |
| 10 | 威力+40% |

## 霰弹枪
### Shotgun



**射击性能：**默认配置武器之一，发射的弹片呈散射状，目标距离越近、造成的伤害越大，是近身缠斗的王牌，还能对Romanov系列的敌人造成硬直，上弹速度较慢的缺点则可以用前面介绍的“快速上弹技巧”来弥补。在启动AR模式时，用霰弹枪攻击后建议解除状态，等拉枪膛的动作结束再展开下一波攻势，否则该动作会白白浪费不少ARS槽。

**近战攻击：**按住B键蓄力，放开时发动反手一击，蓄力程度达到最大时，攻击威力可与突击步枪的连续出拳相媲美。蓄力的过程中，如果遭到敌人的近战攻击还能自动格挡反击，但对枪械射出的子弹无法防御。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 20 | 44 |
| 弹夹容量 | 5 | 9 |
| 威力 | C | C |
| 射程 | E | E |
| 射速 | E | C |
| 瞄准精度 | E | E |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 弹药持有量+40% |
| 3 | 弹夹容量+40% |
| 4 | 弹药持有量+60% |
| 5 | 射速+20% |
| 6 | 弹药持有量+80% |
| 7 | 弹药持有量+100% |
| 8 | 弹药持有量+120% |
| 9 | 弹夹容量+80% |
| 10 | 射速+50% |

## 狙击枪
### Sniper Rifle



**射击性能：**躲在安全的位置远距离狙杀目标的有力武器，对敌方的弱点能造成极大伤害，按RS键可以切换瞄准倍率，实际上只要中央的圆圈变红就说明已锁定目标。在攻坚战时，往往需要用狙击枪击杀机枪座、运输机等载具上的操作员。如果需要在AR模式开狙，建议先用其他武器大致瞄准后再换到狙击枪，这样能节省大量的瞄准时间。

**近战攻击：**前冲一段距离使出右鞭腿。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 10 | 24 |
| 威力 | C | C |
| 射程 | A | A |
| 射速 | E | C |
| 瞄准精度 | B | A |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 弹药持有量+40% |
| 3 | 射速+30% |
| 4 | 弹药持有量+60% |
| 5 | 弹药持有量+80% |
| 6 | 瞄准精度+25% |
| 7 | 弹药持有量+100% |
| 8 | 弹药持有量+120% |
| 9 | 弹药持有量+140% |
| 10 | 射速+60% |

## 电锯发射器
### Disk Launcher



**射击性能：**朝准星的水平方向射出高速旋转的圆盘，会先后命中敌人两次，拥有出色的贯通能力，不过碰到障碍物时弹道会受到严重影响。虽然圆盘的威力不高，但是拥有“高几率破坏部位”的隐藏属性，能够把Romanov系列敌人的头、手、脚等部位切下来，降低其作战能力，对Sphere则可以无视防御状态直接秒杀。

**近战攻击：**电锯枪的近战是最为特殊的，会以圆盘持续切割敌人，动作结束后消耗1发子弹，ARS槽并不会陷入过热状态。用圆盘锯人的过程中并非无敌状态，因此不建议在混战中使用。如果是与Romanov系列的敌人单挑，或是对付Unknown时，电锯枪的近战都能发挥奇效。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 20 | 40 |
| 威力 | C | A |
| 射程 | E | E |
| 射速 | D | D |
| 瞄准精度 | E | E |

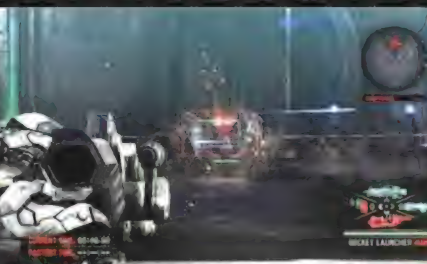
| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 弹药持有量+40% |
| 3 | 威力+20% |
| 4 | 弹药持有量+60% |
| 5 | 弹药持有量+100% |
| 6 | 威力+40% |

## 火箭发射器
### Rocket Launcher



**射击性能：**“《生化》系列”的大杀器在本作中同样扮演着BOSS杀手的角色。举起发射器瞄准后有一个锁定时间，当红框与目标完全重合时表明锁定完成，发射的火箭弹会带有一定的跟踪性。当然如果不依赖锁定功能，直接手动瞄准轰向目标也是可以的，爆炸还会把周围的敌人卷入其中。流程中能够得到的火箭发射器有限，一般不会优先选择这把武器升级，毕竟升级的大部分功效只是缩短锁定所需时间。

**近战攻击：**上勾拳，可以把敌人挑空，威力和攻击范围都很一般，而且挑空敌人的同时并不能开启AR模式。



| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 3 | 3 |
| 最大锁定目标 | 1 | 1 |
| 锁定时间 | E | A |
| 威力 | B | A |
| 射程 | B | B |
| 射速 | E | E |
| 爆炸范围 | D | B |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 锁定速度+25% |
| 2 | 锁定速度+50% |
| 3 | 威力+20% |
| 4 | 锁定速度+75% |
| 5 | 锁定速度+100% |
| 6 | 爆炸范围+70% |

## 跟踪激光枪
### Lock-on Laser



**射击性能：**举枪并按下射击键后会快速锁定前方白框范围内的目标，松开 RT 键时朝上空发射 4 发跟踪性能出色的激光自动攻击敌人，适合在中远距离作战时使用，自己躲在掩体后也不影响攻击，缺点是弹药数量太少，在狭窄区域使用时激光容易被场景阻挡。面对数量众多的敌人时，跟踪枪能够起到同时击打多个目标的作用，对付单一的强敌时则可以让多发激光连续命中造成可观伤害，对 Bogey 这样行动迅速的 BOSS 颇为有效。

**近战攻击：**前冲一段距离并挥出右勾拳。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 40 | 80 |
| 最大锁定目标 | 4 | 8 |
| 锁定时间 | A | A |
| 威力 | D | D |
| 射程 | B | B |
| 射速 | C | C |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 弹药持有量+40% |
| 3 | 最大锁定目标+4 |
| 4 | 弹药持有量+60% |
| 5 | 弹药持有量+80% |
| 6 | 弹药持有量+100% |

## 声波枪
### LFE Gun



**射击性能：**射出一发圆球型的声波，攻击范围广、威力大、而且能够穿过掩体命中敌人，但缺点是声波的飞行速度很慢且射程短（升级后能够得到弥补）。声波枪作为为数不多的 AOE 型武器，在面对密集的敌人时能够起到奇效，但往往需要结合 AR 模式才能确保命中。声波可以吹飞 Romanov 系列的敌人，对球形状态的 Sphere 能直接造成伤害，强如 BIA 也会有受创硬直。

**近战攻击：**动作与装备跟踪激光枪时一致。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 10 | 16 |
| 威力 | C | C |
| 射程 | E | B |
| 射速 | E | E |
| 瞄准精度 | A | A |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+20% |
| 2 | 子弹射程+25% |
| 3 | 弹药持有量+40% |
| 4 | 子弹射程+50% |
| 5 | 弹药持有量+60% |
| 6 | 子弹射程+100% |




## 强化重机枪
### Boost Machine Gun



**射击性能：**原作特典武器之一，相比重机枪在威力、射速、瞄准精度上都有提升，不过弹夹里的子弹很少，需要频繁上弹。而且作为 DLC，掉落率比普通武器低，弹药的补给也是一大问题。强化重机枪在升级后可以得贯通性能，能够直接伤害到掩体后面或防御壳内的敌人。总的来说适合用于近中距离作战，玩家的瞄准能力越好，每一发子弹才越能用在实处。

**近战攻击：**动作与装备火箭发射器时一致。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 250 | 425 |
| 弹夹容量 | 15 | 18 |
| 威力 | B | A |
| 射程 | D | D |
| 射速 | B | B |
| 瞄准精度 | B | B |
| 集弹率 | B | B |
| 贯通性能 | — | ○ |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+10% |
| 2 | 弹药持有量+20% |
| 3 | 弹夹容量+20% |
| 4 | 弹药持有量+30% |
| 5 | 弹药持有量+40% |
| 6 | 追加贯通性能 |
| 7 | 弹药持有量+50% |
| 8 | 弹药持有量+60% |
| 9 | 弹药持有量+70% |
| 10 | 威力+20% |

## 激光炮
### Laser Cannon



**射击性能：**原作特典武器之一，没有子弹的概念，发射时消耗主角的 ARS 槽，当然在过热状态下就无法使用了。举枪并按下射击键后，枪口还需要旋转几圈才能发射，在高难度下容易被敌人抓住机会偷袭。激光炮拥有出色的射程、威力、精度和贯通效果，能够使出“横扫”式的攻击，而且无需担心弹药补给的问题。不过在启动 AR 模式时使用的话，ARS 槽消耗极快，需要控制得当。

**近战攻击：**动作与装备霰弹枪时一致。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 威力 | C | A |
| 射程 | A | A |
| 照射时间 | C | B |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 威力+10% |
| 2 | 火力持续时间+80% |
| 3 | 威力+20% |

## 手枪加农炮
### Anti-armor Pistol



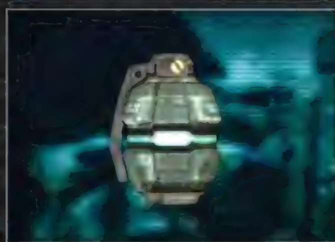
**射击性能：**原作特典武器之一，子弹极少但单发威力高，而且拥有一定的贯通性，能够命中防弹板、掩体后面的敌人，可以理解为《生化》里的麦格农，非常强力。按 RS 键可以改变瞄准倍率，用来精确瞄准，但由于射程缺陷，不能代替狙击枪的作用，只能用于近中距离的作战。本身子弹就少，再加上 DLC 武器弹药补给困难，推荐在对付强敌、猛攻弱点部位时使用。

**近战攻击：**动作与装备重机枪时一致，滞空时同样可以启动 AR 模式。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 弹药持有量 | 20 | 60 |
| 弹夹容量 | 5 | 10 |
| 威力 | D | B |
| 射程 | D | D |
| 射速 | D | D |
| 瞄准精度 | B | B |
| 贯通性能 | ○ | ○ |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 弹药持有量+30% |
| 2 | 弹药持有量+60% |
| 3 | 威力+50% |
| 4 | 弹药持有量+90% |
| 5 | 弹药持有量+120% |
| 6 | 弹夹容量+50% |
| 7 | 弹药持有量+150% |
| 8 | 弹药持有量+200% |
| 9 | 弹夹容量+100% |
| 10 | 威力+100% |

## 手雷
### Hand Grenade



投掷后经过一定时间爆炸，威力高且范围广，但缺点是引爆时间较长，而且在飞行过程中如果发生碰撞，落点往往不是玩家所希望的位置。一般用于敌方的传送阵出现时，把握好爆炸提前量扔出，或者是扔出后启动AR模式，用突击步枪主动引爆手雷，从而将站位密集的敌人一网打尽。注意，手雷的爆炸是会波及到主角的，切勿靠得太近。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 携带量 | 3 | 8 |
| 威力 | B | B |
| 爆炸范围 | D | C |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 携带量+1 |
| 2 | 携带量+2 |
| 3 | 携带量+3 |
| 4 | 携带量+4 |
| 5 | 携带量+5 |
| 6 | 爆炸范围+25% |

## 电磁脉冲雷
### EMP Emitter



简称EMP，投掷后命中敌人或落地便会立刻爆炸，引起广范围的电磁脉冲，虽然没有伤害，但能令敌人陷入麻痹状态（BOSS级敌人的效果时间较短），是对付强敌、创造攻击机会，以及保命的有效手段。飞在空中的View Hound被电磁脉冲波及时会直接坠毁，形成秒杀。升至满级后EMP也能追加伤害，具体为15/秒。

| 项目 | 初始能力 | 满级能力 |
|---|---|---|
| 携带量 | 3 | 8 |
| 威力 | — | 15/秒 |
| 爆炸范围 | A | A |

| 等级 | 升级项目 |
|---|---|
| 1 | 携带量+1 |
| 2 | 携带量+2 |
| 3 | 携带量+3 |
| 4 | 携带量+4 |
| 5 | 携带量+5 |
| 6 | EMP追加攻击力 |

### 香烟的用途

主角萨姆是个烟民，但被艾蕾娜以“有害健康”为由，限制了身上香烟的数量，每次任务中只有3根烟且无法补充。当主角处在掩体中时，按LB键就会做出抽烟的动作，最后把香烟扔出去。香烟发出的热量会在短时间内吸引敌人的注意，敌人放出的跟踪型导弹、僚机等也会被香烟引开。在一般难度下抽烟的作用并不明显，但在God Hard难度和挑战关卡中，却是危急时刻保命的有效手段。



### 无限雷 Bug

原作就有的良性Bug也保留到了Steam版中，为玩家攻克高难度的挑战关提供了自救手段（但依旧很难）。手雷和EMP都可以使用此Bug，下面以“无限EMP”为例：①首先保证手雷残余数量≥1，EMP残余数量为0；②按Y键投掷手雷，并在主角的投掷动作中按←键切换；③扔出的手雷会变成EMP，同时又不消耗手雷的残余数量，这样就能实现“无限EMP”的目的。反过来在手雷=0、EMP≥1时，也可以用此Bug实现“无限手雷”。

# 流程要点

游戏初期有Casual Auto、Casual、Normal、Hard共4种难度，Normal以上难度通关后解锁最高的God Hard难度。后文攻略以Hard难度为准，介绍流程中的战斗要点，并会对首次登场的敌人详细讲解打法。God Hard难度下敌人的攻击力和耐久力都大幅提升，部分关卡的配置也有变化，主角的ARS槽消耗速度则大幅加快，而且不能升级武器。由于不涉及成就，这里就不介绍God Hard的详细打法，留给喜欢挑战的玩家自行体验了。

本作并没有多周目继承要素，每次New Game都是全新的开始，只有玩家在不断游戏的过程中积累的经验和提升的操作水平，才是应对高难度的最有力武器。




## ACT 1

### MISSION 1 Landing

纯跑路流程，没有任何收集或战斗，途中打入宇宙飞船的两炮并不会对主角造成任何伤害。

### MISSION 2 Breach

敌方防线正面的火力很猛，其实只要从左侧红色烟雾弹提示的通道深入，就能绕到后方出其不意地攻击敌人，射爆油桶可以形成爆炸。随后凭借机枪座消灭陆续刷出的杂兵，掩护友军登陆直到伯恩斯说出台词“Move on through！”身后的大门开启，先启动AR模式干掉门口MOA的驾驶员，然后就能操纵机甲轻松解决房间内剩余的敌人。

#### ◆ Enemy · Gorgie

具体分为红色（USN）、黄色（USR）、绿色（USS）、蓝色（USG）四类，弱点都在头部。红色为最常见的杂兵，一旦被打成半身状态会启动自爆系统（浑身发光，且有刺耳的音效提示），一定要提前打爆或及时避开，否则伤害惊人；黄色为精英型杂兵，枪法准、威力高、体力多，即使用狙击枪也要准确命中头部才能造成可观伤害；绿色为狙击型杂兵，视野开阔、射程远，但体力极低；蓝色为高速型杂兵，手持霰弹枪且拥有飞行能力，行动速度较快。

#### ◆ Enemy · MOA

由Gorgie操纵的白色大型双足机甲，正面的挡板有防弹效果（声波枪可以直接穿透过去），只要设法绕到侧面或后方、击倒驾驶员，就能将机甲收为己用。

## MISSION 3 Giant

一路来到广场时敌方的大型运输机会在空中干扰，先不要前往中央战场，而是优先登上前方的平台，在这里用狙击枪远距离干掉机枪座和 MOA 的操作员（期间身后会有3个杂兵过来偷袭）。随后再前往主战场，消灭敌兵时前方会出现电磁传送阵，看准敌人刷出的瞬间用“投掷手雷→开启 AR 模式射爆”的方法快速清场。通往高台的铁门开启的同时会涌出一大波增援，凭借两台 MOA 的强大火力可以轻松压制。

顺利来到上层平台时敌方运输机再次送来大量增援，虽然看不到血条，但实际上是可以用机枪座打爆运输机的。随后用手持的武器适当减少下层杂兵数量，很快会进入 BOSS 战。

### BOSS KNRB-0 Argus

BOSS 初期为四足形态，最大的威胁是头部的主炮（发射前有音效提示），被它的脚踩到也非常危险。此形态下 BOSS 头部的红色核心暴露在外，建议直接利用机枪座的剩余弹药扫射，或是保持在中距离启动 AR 模式对弱点展开猛攻。如果把火力用于其四肢的关节部位的话，每打爆一处关节都能令 BOSS 陷入硬直状态。注意，核心在受到一定伤害后会放出圆形电磁波，虽然并无攻击力但会直接令主角的装甲陷入过热状态，一定要及时躲避。打爆核心后 BOSS 变形，漫天的导弹只要躲在掩体后就不会对主角造成威胁。

人形形态的 BOSS 改由双手掌心发射主跑，头部则会发出三连激光，在地面划出痕迹后还有爆炸伤害。千万要小心它打开胸口后放出的激光，那是一击必杀的。此形态下 BOSS 的四肢关节、背后背包、头部都有血条，破坏任意一处都能令其陷入硬直状态，然后再换大威力的武器猛攻胸口暴露出的核心。此战打爆 BOSS 左手关节会固定引发 QTE，以“右转→左转→右转”的顺序转动摇杆。




## MISSION 4 Rescue

前期在下层与敌方短兵相接，敌人较为分散，没有太大威胁。接近楼梯时会有1个大型的 Romanov-N 挡道，建议清掉周围的杂兵后，再慢慢对付它。

上楼触发剧情，需要解救三位正在被“电疗”的友军，靠近并调查其身边的控制台即可救下，还需要给他们打一剂强心针。救出全部三名同伴后，楼梯前通往下一区域的大门才会开启。注意期间有两架敌方的小型运输机从空中飞过，只要开启 AR 模式，用突击步枪、狙击枪等武器准确击杀驾驶员，整架飞机就会坠毁，从而避免敌方援军登陆。

### ◆ Enemy · Romanov-N

右手为炮管，左肩有用来扫射的机枪，弱点在背后。它的威胁主要来自于右手射出的炮弹，打开胸口后发射的光球为必杀一击。设法绕到背后攻击弱点是最快的解决方法，用霰弹枪猛轰也能频频打出硬直、实现火力压制。如果集中攻击打爆头部、或是用电锯发射器斩首，它将失去目标胡乱攻击，一段时间后便会自爆，切断手脚也能限制其行动（其他 Romanov 系列敌人同理）。

## MISSION 5 Trust

前期的突破战推荐准备一把狙击枪，用来击杀远处的机枪座操作员和狙击手。中途会出现能变形成为掩体的 Shicane。进入大门后需要掩护友军，第一波敌人推荐用武器架上准备好的跟踪激光枪解决，把大门上方机枪座的子弹留给第二波敌人，因为其中有1个 Romanov-N。



长廊位置的战斗同样需要狙击枪，狙杀两侧高台上的敌人和机枪座操作员。来到宽阔地带后需要对付一辆 Tank，它的圆锯能破坏掩体，推荐先清掉周遭的杂兵，再保持在战车的侧后方对其展开进攻。最后还需要手动安放炸弹，注意需退到安全距离再引爆，炸开路障方可继续前进。

### ◆ Enemy · Shicane

以四条腿行走、有些像蜘蛛的矮小机械，会变形展开成为掩体，为同伴提供庇护。在它变形前可以开启 AR 模式强行打爆，如果已变成掩体状态，就只能等其伸出头部发射激光、手雷时才有机会攻击。它的背后是防御盲区，除了绕后攻击外，直接扔手雷到后方也能秒杀。此外，凭借强化重机枪、手枪加农炮的贯通特性也可以从正面对其造成伤害。

### ◆ Enemy · Tank

由多名 Gorgie 操纵的巨大战车，前方配有两把圆锯能施展威力惊人的突进攻击，除了上方的主炮外，两侧还有两名副炮手，车身侧面和背面也有机枪。启动 AR 模式把两名暴露在外的杂兵以及小机枪清掉可以一定程度上减少敌方火力，不过最高效的战术还是用 EMP 定住战车，绕到车身背后用霰弹枪狂喷弱点。

## MISSION 6 Darkness

本章节需要在漆黑的通道内前进、保护我方装甲车，一旦其耐久度耗尽同样会 Game Over。大型水母形机械 Jellyfish 登场后务必尽快击倒，一旦被它们趴到装甲车上就会自爆，地上的小水母则推荐用声波枪的片杀效果打爆。行进中途会遭遇路障和挡路的敌人，应优先击破 Romanov-F 和上层的机枪座操作员，中途还会有两架运输机从正面飞来。清版后需要在上下两层都安放炸药，才能炸开路障继续前进。后续依旧是保护装甲车、对付水母形机械的流程，直至走到通道出口。

### ◆ Enemy · Jellyfish

行走的水母形机械，弱点在上半部分，受到一定程度的伤害后绿色指示灯变为红色，移动速度也会大幅提升。一定要在它接近我方装甲车前打爆，否则其趴到车上准备自爆时就全身无敌了。远距离时推荐用重机枪，近距离再换成霰弹枪。Jellyfish-L 被破坏的同时会散布大量小型的 Jellyfish-M，它们同样是近身自爆型兵器，体力很少，只要保持距离用声波枪、霰弹枪等片杀型武器就能快速清掉。

### ◆ Enemy · Romanov-F

右手为喷火枪、左手持大锤的机械人。喷火会令主角的装甲直接过热，左手的大锤伤害极高。它的弱点就是背后的燃料罐，而且由于体积庞大、从正面也可以攻击到，只要打爆燃料罐，Romanov-F 便会立刻死亡，爆炸还会将周围的敌人卷入其中。

## MISSION 7 Seismic

前期的战斗在一个中央有巨大坑洞的广场上展开，首先用狙击枪清掉远处的狙击手，然后利用武器架上准备好的火箭发射器，给对面的3个Romanov-G以重创。消灭一定数量的敌人后，坑洞处会钻出一辆敌方的运兵车，同时把我方的装甲车切为两段。看准运兵车放下挡板、敌兵启动的瞬间投掷手雷并开AR模式引爆，就能立刻消灭大量敌人。车上还有1个Romanov-N，不要轻易冲进去。清场后搭乘电梯向上的途中，隔壁的电梯会运来一波敌人，活用翻掩体启动AR模式的方法把它们解决掉。

### ◆ Enemy · Romanov-G

双手为机枪、背上有巨大炮管的机械人。肩部会发射小型导弹，背部炮管发射的大型导弹有跟踪效果，锁定玩家飞来时有刺耳的警报音效，需立刻打爆。这类敌人没有暴露在外的弱点，不过若是能看准它低头发射大型导弹的动作，启动AR模式趁导弹出管的瞬间射爆，就能直接将其秒杀。

## MISSION 8 Hostile

到达上层时先适当减少敌人的数量，小心Romanov-G放出的导弹。待剧情触发、博士现身后，需要继续清扫敌人，直至BOSS登场。



### BOSS Bogey

装备着类似ARS装甲的红色敌人，拥有飞行能力和丰富的攻击手段，行动速度极快。BOSS手上的步枪有两种攻击方式，伴随着刺耳音效声的单发子弹比连发式的更具威胁；展开背上的"翅膀"后同样有两种攻击方式，发射的大量小激光可以用左右翻滚的方式避开，直线型的巨大激光则推荐用较高的掩体来抵挡；当BOSS说出"Aim carefully"时，会扔出两个小型EMP装置，在空中展开呈紫色伞状，一定要尽快开AR模式打爆或是退到效果范围外，否则会直接陷入装甲过热状态；对方甩出的紫色子母雷同样可以在半空中提前打爆；当其手上的步枪展开成刀状时，会主动向玩家飞来发动近战攻击。

此役中BOSS会不时飞到两侧的高台上展开狙击，场景中的友军能在一定程度上吸引火力。由于对方的移动极快，开启AR模式后建议用精度高、射速快的突击步枪展开攻击。跟踪激光枪只要锁定到BOSS，也能形成稳定的输出。对方主动近身攻击时，则可以在翻滚躲避后换霰弹枪猛攻。当它发动展开翅膀的攻击时，会停留在半空中很长一段时间，这是用火箭发射器猛轰的最佳时机。BOSS受到一定伤害或是被EMP手雷命中都会跌落到地面，陷入单膝跪地的硬直状态，同样也是攻击的好机会。其血量残余不多时会向主角冲来强行进入QTE，连打X键即可结束战斗。

# ACT 2

## MISSION 1 River

走出电梯来到一片开阔区域，敌方的攻击颇具层次感。优先干掉高处的机枪座操作员和狙击手后，可以从两侧卡车下方的缝隙间滑过去，从而绕到背面对敌人展开打击。进入室内需要在传送带区域前进，小心传送带尽头处的绿色电磁防护网，一旦碰到即死。这里没有什么难缠的敌人，利用好掩体稳步推进即可。走上楼梯后会迎来一场乱战，迎战两个Romanov-N和不少杂兵。其实只要率先抢到MOA，就能居高临下、轻松压制住这里的敌人。

## MISSION 2 Rapids

本章节的战斗都在高速飞驰的轨道列车上展开，首先利用车尾的两个机枪座解决后面追上来的View Hound和小型运输机，尽量不要给它们登陆的机会，否则场面会非常混乱。剧情过后会有另一辆轨道车追来，需要在限制时间内消灭对面的敌人。在车上左右翻滚启动AR模式时视线容易被外壁挡住，建议用重机枪的近战攻击动作来起手，面对Romanov-G时就不要吝惜火箭发射器了。列车停稳后，先启动AR模式干掉3架小型运输机的驾驶员，再利用中部的机枪座消灭对面大楼上袭来的敌人。大型运输机来袭时的弹幕甚是吓人，其实只要找个掩体躲好，静待剧情触发，然后完成连打X键的QTE即可。独自一人登上敌方运输机后，玩家只需要举枪瞄准，周围的4门炮会由艾蕾娜操纵着自动展开攻击，可以不费一枪一弹消灭敌人。

### ◆ Enemy · View Hound

飞行形态时如同一架小型直升机，以机枪扫射和导弹攻击为主。落地后变成双足形态，能用高速旋转的螺旋桨抵挡子弹。相比之下飞行形态防御力较低，要容易对付得多，而且扔EMP也能直接让它们从空中坠毁。

## MISSION 3 Nightmare

前进不远会就遇到球形的A2 Sphere，途中还有1把火箭发射器，记得带上。前方的大门开启时会突然杀出一波伏兵，首先解决两个杂兵，然后再对付Romanov-N，这里的地形较为狭窄，一定要速战速决。来到室外的广阔场景后，要同时对付两部KNRB-0 Argus。建议先对付四足形态的，人形形态那只会被友军的空中部队牵制住，暂时没有太大威胁。

### ◆ Enemy · A2 Sphere

会变成圆球形态滚动突进的机器人，身体展开后头部发动机枪扫射。当它处于圆球状态时能抵御大部分攻击，推荐用霰弹枪、声波枪将其轰飞，电锯发射器则能无视形态直接秒杀。强化重机枪、手枪加农炮的贯通特性也可以对它造成伤害。如果没有携带上述武器，就只有等它展开后再启动AR模式攻击了。






特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

## BOSS KNRB-0 Argus×2

基本打法与1-3没有变化，虽然此役没有机枪座辅助，但是场景中准备了一些火箭发射器，可以对BOSS的核心造成重创。只要玩家有注意升级，此时主角的武器等级应该已经提升起来了，伤害会比初次对阵时高出不少。注意，当打爆四足形态BOSS的核心时，会强制进入QTE，要对准其头部核心按住RT键猛轰，然后逆时针旋转摇杆，成功后就能直接把它打爆而不触发变形。接下来再去对付剩下的那只，人形形态的只要打爆头部以外的任意3处弱点，同样会进入QTE，连打X键一顿老拳，直接把它的头部轰飞。

## MISSION 4 Struggle

开场对付杂兵和MOA的方法不再多说，抢到的机甲虽然无法进门，但是可以凭借射程优势把视线所及的敌方导弹发射器和杂兵统统清掉。接下来的战斗比较需要狙击枪或跟踪激光枪，毕竟从坡下往上攻，地形对我方不利，以远程武器优先解决机枪座操作员等，才能减轻战斗压力。

攻入首栋建筑后，可以利用二楼的机枪座援护我军。走上屋顶后要经过一大片集装箱区域，这里埋伏着不少杂兵，而且都是突然刷出来的，地图上无法提前判断位置。这种短兵相接的巷战，推荐用霰弹枪或电锯发射器，步步为营、随时准备启动AR模式，免得被敌人偷袭。第二个大斜坡的战术与先前一致，进入第二栋建筑后需要按下机关、打开通路，最后掩护友军炸毁闸门即可。

## MISSION 5 Assault

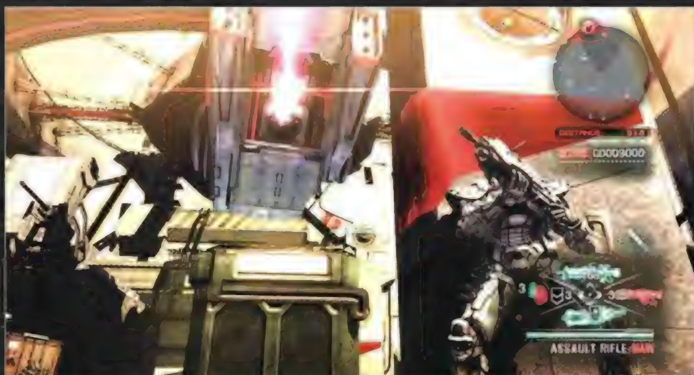
离开电梯后，在U型道路的位置会有两架运输机从空中来袭，需尽快秒掉驾驶员。走出第二部电梯后又要经历一场斜坡攻坚战，推荐武器配置与前一章节相同。最高处还有一架四足形态的KNRB-0 Argus会不时地干扰我方（无法打爆它），而且行进途中还会不断有建筑残骸滚落下来，务必利用好掩体保护自己，千万别被砸中。靠近斜坡上的建筑时，门口会刷出大批敌人，启动AR模式引爆手雷的战术能快速清版。沿途如果有看到火箭发射器，建议带到下一章节。




## MISSION 6 Stronghold

开场立刻展开恶战，要对付大量的杂兵，记得先把上层机枪座的操作员干掉。消灭第一波敌人后，会先后冲出3个Romanov-G，虽然场景中有不少火箭发射器，但建议先留着，用重机枪爆头、电锯发射器断肢等方式打残这几个大家伙，然后再慢慢料理。因为稍后登场的BIA是更为难缠的角色，堪称本作中最难对付的敌兵，火箭发射器还是留着对付它吧。

获胜后搭乘电梯来到上层，现在的任务是解决高处的大型激光炮。首先趁3个Romanov-F位置集中时打爆其中一个的燃料罐，引起的连锁爆炸能直接秒杀附近的敌人。随后打烂两侧的炮台，才能专心对付激光炮。注意，其发射的激光只有躲在场景中竖立的墙壁后才能确保无恙，太矮的掩体和装甲车都是抵挡不住的。解决第1门炮后会刷出3个A2 Sphere和大量杂兵；打爆第2门炮后会刷出2个Romanov-N；攻打第3门炮时，前面的两块防护板中还会不断发射机枪和导弹干扰，只需集中火力轰掉激光炮就能过关了。




### ◆ Enemy · BIA

拥有四足和人形两种形态的强敌。四足形态下行动迅速，飞扑和扫尾攻击的范围极广，尾巴还能当成霰弹枪使用，不过背部的弱点也相对容易命中。人形形态速度稍慢，但是攻击手段更多，原本的尾巴变为手持的长枪，除了能发射子弹外，横扫攻击还会穿透掩体，此外它还能放出4架僚机，自动跟踪攻击我方。由于EMP对放出的僚机不奏效，一定要尽快开启AR模式打爆。对付这个强敌的推荐打法是保持在中距离，以“Hit & Run”的战术设法攻击背后的弱点。由于它非常耐打且招式威胁大，在高难度下会成为一大绊脚石，提前准备好火箭发射器才能尽快解决战斗。

# ACT 3

## MISSION 1 Forward

开场需要从楼梯上向下推进，虽然我方占据地形优势，但敌方的火力很猛，且不断有增援赶来。因此还是推荐用狙击枪、跟踪激光枪来应战，把2个Romanov-N的头打爆也能令敌人自乱阵脚。对面大楼的平台上不时还会刷出几名杂兵，注意不要被偷袭。靠近楼梯底层的掩体时，就会冲出一波手持霰弹枪的Gorgie-USG，面对这种行动速度较快的杂兵，近身开启AR模式用霰弹枪对轰能够快速将其解决。

穿过敌人设置的路障后准备好狙击枪，用来狙杀稍后登场的运输机驾驶员和远处的狙击手。靠近铁门时，两个难缠的Romanov-D就会破墙而出。

### ◆ Enemy · Romanov-D

双手为钻头的大型机械人，能够发射钻头、远程突进、以及钻入地底从下方偷袭玩家。由于弱点依旧在背后，故还是推荐设法绕后、再换大威力的武器猛轰的战术。钻头攻击能够破坏部分场景，因此不要觉得躲在墙壁后就绝对安全了。一旦对方钻入地下，则要保持移动并留神地面的尘土。注意当它做出钻地的动作时是完全无敌的，不要浪费弹药。另外也不推荐用电锯发射器切断其腿部，因为其趴下状态的行动速度反倒更快。

## MISSION 2 Attack

本章节的恶战主要在一个矗立着石像的圆形广场上展开，开场时要与敌人隔岸对射，保护我方的运输机。由于距离较远，两个Romanov-G还是得抓住其低头开炮的瞬间开枪，这样才能节省弹药。

清版后运输机驾驶员就会帮主角架设桥梁，来到对岸时敌方三辆运兵车钻出，建议用“扔雷→开启AR模式→引爆”的方式以最快速度减少敌兵的数量，因为随后还会有一辆Tank攻来，敌兵越多、场面越混乱、对我方越为不利，别忘了EMP是乱战时控制局面的有效手段。

搭乘电梯到达上层后还要与敌人小股部队交火，只要优先干掉高处的飞行机枪座就不会受到太大阻碍。

## MISSION 3 Vertigo

本关要突破不断崩塌的高速公路，沿途非强制击破的敌人都可以不打，只有当道路无法前进时，再停下来与敌人周旋，等场景形成新的通路后继续发起冲刺。虽然时间紧迫、一旦坠落就直接Game Over，但也不建议玩家冲得太快，这样容易成为敌方集火的对象，其实只需保持在伯恩斯身边即可。最后的炮台阵前有2个Romanov-G和MOA，只要加速跟友军一起冲过去，敌人都会堕入深渊。

## MISSION 4 Dragon

开场是一段调整节奏的潜入型流程，轨道车上配有大量消声狙击枪，玩家的任务是悄悄地打爆场景中的探照灯，中途还有一架运输机需要射落（两个横着飞的敌人只与成就有关，不会察觉我方）。一旦被敌人发现，就会遭到导弹的猛烈轰炸。需要击破的目标艾蕾娜都会标记出来，而且轨道车移动得很慢，过关不会有太大问题。反倒是雕像收集和特殊成就稍有难度，需要玩家反复尝试。

进入室内得用炸药炸开路障，建议调整成适合中距离作战的装备。安装完一处的炸药后，左侧桥下就会刷出一大波增援，直接用桥上的机枪座压制敌人。等走下楼梯时，右侧又会刷出第二波增援，依旧是借助机枪座御敌。完成爆破后如果场景中有掉落火箭发射器，建议带上轨道车，因为飞到室外会迎来BOSS战。

### BOSS Buzzard

此役需要迎战飞行形态的Buzzard，BOSS拥有头部激光扫射、头部机枪扫射、两翼发射导弹、炸弹空投等多种攻击手段。由于玩家位于轨道车上，能够躲避的空间和瞄准的角度都受到限制，需要根据BOSS的位置合理利用两侧的铁板，配合翻滚来躲避攻击。其头部的蓝色“眼睛”和背部的喷气口都是弱点，如有准备火箭发射器的话，发射后建议开着AR模式直到命中，否则BOSS飞出一定角度就会导致火箭弹无法追上目标。注意对方的攻击对轨道车也会造成伤害，尤其是它扒住车边缘时，一旦轨道车报销同样会导致Game Over。

## MISSION 5 Despair



本关的任务是靠近高耸入云的巨大多足战舰Kreon，行动时要格外留神其发射的激光束，命中就是一击必杀。我方有3辆配备轨道炮的装甲车援护，靠近天桥时会遭遇第一波杂兵，务必尽快解决Tank，否则友军的装甲车会被其圆锯撞烂。登上天桥后需要用机枪座掩护我方装甲车，前方会陆续驶出5辆Tank，得在它们靠并危及友军前打爆，杂兵则可以无视。跳下天桥继续前进，需要对Kreon“脚掌”下的核心展开打击，注意不要靠得太近，踩踏和喷火伤害都是即死的。

第二段战斗更加惨烈，除了大量的敌兵外，众多炮塔也会向我方发起猛攻，当Kreon“喷火”时，还会直接令主角的装甲陷入过热状态。建议先找好掩体，用精确度高、射速快的突击步枪打爆炮台，对站位密集的敌人以火箭发射器一网打尽，狙击枪和跟踪激光枪则是隔河对射时的利器。攻上第二座天桥时还会刷出一波增援，其中有2个Romanov-F，因此要选择ARS槽恢复完全的时候再进攻，桥上的机枪座则可以用来对付战舰上的敌人。来到河对岸的目标地点后萨姆就会用绳索强行突入Kreon内部。

## MISSION 6 Infiltrate

单兵突入的章节，上车前武器架处的电锯发射器建议带上。轨道车自动行进的过程中注意干掉两侧的杂兵，通风口中钻出的红色诡异机械目前是无法消灭的，利用车上的掩体躲避其攻击即可。下车后进入房间就要迎来BOSS战！

### BOSS Unknown

由大量废弃部件组合而成的诡异机械，形态会随意变化，真正的弱点是红色的圆球状核心。当BOSS用瞄准线搜寻到主角，就会立刻发起机枪扫射；如果双方距离较近，它会张开“血盆大口”咬过来，这种攻击一击必杀；而当距离较远时，它则会采取激光扫射，此时也是攻击核心大好时机。注意这个BOSS的位置在雷达上不会显示，当它的身体承受到一定量的攻击后，周身的废弃部件会散落一地，只剩核心慌慌张张地逃跑，直至重新聚拢。除了用霰弹枪近距离猛轰、激光炮扫射外，电锯发射器的近战攻击命中也可以令其直接陷入这种状态，不过近身缠斗对于玩家的危险性也更大，一定要把握好对方攻击后的短暂硬直时间。

解决BOSS后来到有三根水泥柱的房间，这里会以传送阵的形式刷出一波手持霰弹枪的Gorgie-USG，建议把握好提前量用手雷对它们形成重创。随后的动力管道区域需要趁能量波发射的间隙快速穿行，一旦被波及会立刻死亡。遇敌时要优先击破空中飞着的小型侦察机，否则它们会从仓库中放出难缠的Romanov系列敌人。最后阶段还有两波敌军需要消灭，Romanov-G和Romanov-N各1个，利用好集装箱与对方周旋，此前路上找到的火箭发射器也可以留到此时发挥功效。

## MISSION 7 Phantoms

开场前方的凹陷处有大量敌方的运输机尚未起飞，可直接扔手雷或启动AR模式居高临下一网打尽。搭乘电梯来到上层时敌方的火力很猛，不过友军也会在空中展开援护，第二个舱门开启时，坠落的运输机直接会把里面的一群Romanov系列敌人全部炸烂，站在平台边的Romanov-G可以尝试用声波枪把它直接推下楼。

随后的流程很多敌人都可以不打，惟独要小心提防运输机，被坠机砸到同样会陷入濒死状态。沿途有固定的火箭发射器记得带上，坐电梯到达上层会看到一群正在劲歌热舞的Gorgie，Shicane则变成了功放音响，非常喜感，一发手雷清掉后BOSS就会从天而降。

### BOSS Unknown

此战BOSS是以毫无防备的核心状态掉下来的，如果提前准备好火箭发射器，开场就可以对它形成重创。BOSS会利用场景的通风口神出鬼没，不过打法相比之前并没有什么变化。

爬到战舰的最高处时，需要连打X键拔断Kreon的能量输送管，出手前记得先适当清一下机枪座操作员和周围的运输机，否则QTE动作会被敌人打断。



# ACT 4

## MISSION 1 Silence

本章节的战斗在树荫茂盛的公园里展开，开场先配合狙击枪消灭前两波杂兵。遇到的第三波敌人稍有难度，推荐第一时间抢下两台MOA，再居高临下地消灭它们，也利于对付随后登场的2个Romanov-D。

艾蕾娜帮忙开门后，对面的平台上会陆续涌出大量敌人，玩家需要在一片茂密的草丛中与对方交火。虽然场景中有几个高台可以利用，但站在上面也容易成为对方集火的目标。如果在草丛里用翻滚的方式启动AR模式，往往会因为视线被挡而瞄不到敌人，推荐用重机枪的近战攻击动作起手，跳在空中开启AR模式就没有这种困扰了。

在最后的长廊区域尽头调查开关后，等待电梯到来的期间需要迎战大批敌人。中央位置有机枪座可供利用，武器补给也还算充足。大型运输机送来援兵时，看准舱门开启的瞬间投掷手雷能快速清版。无视成就的话，只要电梯到来就可以果断进去调查开关、安全撤离，无需跟敌人多做纠缠。



## MISSION 2 Brink

电梯停稳后需要对付几架View Hound，一发EMP就能清场。章节标题出现后要尽快解决Gorgie-USG，因为BOSS紧随其后就会登场。

### BOSS Buzzard

这次要对付地面形态的Buzzard，玩家可以充分利用场地与其展开周旋。它的攻击套路并没有太大变化，距离较近时多了一招用双手发动的近战，低头后尾部的蓝色喷气也有伤害判定。BOSS正面和背面各有一个红色的弱点，攻击蓝色“眼睛”也同样奏效，推荐用EMP定住后绕到后方攻击，这样子弹不容易被它巨大的手臂挡到。

经过一段跑路流程，在靠近通道时身后会有一架KNRB-0 Argus紧追而来！




### BOSS KNRB-0 Argus

此时玩家的武器等级已经很高，对付这个老面孔不会有太大难度，只不过通道里还有不少杂兵，一定要先解决它们再专心对付BOSS。当BOSS变为人形时，它会追加旋转双手发射大量导弹的新招式。优先打爆它右手的关节能触发QTE，按住RT键直接射爆头部。注意，它临死前胸口会放出一击必杀的激光束，一定要提前躲开。场景中备有大量的武器补给，其中不乏火箭发射器，不过建议留一把为之后的恶战做准备。

最后的场景要先清掉高台上的敌人，然后再对付A2 Sphere。大门开启时有2个BIA同时登场，是高难度下的一个鬼门关。预留的火箭发射器就要用在此时，看准它俩站位靠近的时候发射，争取能同时波及到，然后换大威力枪械集中火力尽快打爆一个，这样才能让压力锐减，有展开周旋的资本。

## MISSION 3 Maneuver

前期需要一路打一路推进，敌人的攻击层次比较丰富，不过没有强力兵种，主要考验玩家的应变能力。来到下层摆放着许多武器架的广阔区域时会迎来一场恶战，场地中央有2个难缠的Romanov-D，推荐优先解决周围高台上的狙击手，否则会被打得很惨。消灭第一波敌人后，还会有Tank带着一群Gorgie-USG杀出，拿到的火箭发射器务必要用在刀刃上。

## MISSION 4 Slave

巨大油罐所在的平台处会源源不断地刷出敌人，建议主动跳到下层，先引BOSS登场，然后冲到平台下方，透过铁丝网朝上开抢消灭杂兵，这样敌人就不会再刷出，此时可以专心对付“水晶人”。

### BOSS Crystal Viper

BOSS拥有光学迷彩，消失状态下即使雷达也探测不到它。其攻击方式以双手发射电球、近身刀斩、电磁抓投为主。一旦被它用电磁抓住会触发QTE，需等标记移动到指定位置时再按下X键，否则直接死亡。推荐跟它保持中距离，引诱发动其冲刺，然后以按X键的固定QTE将其打趴，再换霰弹枪等武器猛轰。受到一定伤害后，BOSS会陷入跪地的硬直状态，暴露出胸口的弱点。有火箭发射器在手的话，也可以直接把它轰飞。BOSS在移动时会发出类似“踩玻璃”的音效，即使对方消失，也可以从其脚步声的频率来判断是否处于冲刺状态。如果用声波枪命中，BOSS会在硬直结束后放出广范围的激光，故不推荐用这种武器对付它。

## MISSION 5 Emancipation



零重力区域都是在狭小的空间与敌方小股部队缠斗，漂浮着的集装箱会在一定程度上干扰瞄准。每次清掉初始配置的敌人后，都会有传送阵送来援军，因此不要冲得太前，免得被传送阵的电磁波伤到。沿途的武器非常充足，在第三个区域会再次遭遇Unknown。

### BOSS Unknown

打法不变，只不过这次我方的可移动范围小了很多，一定要注意回避BOSS近身时的必杀一击，别被周围的废弃集装箱卡住。途中的武器箱很多，如果刷出电锯发射器记得带上，活用近战攻击可以高效地打出核心。

# ACT 5

## MISSION 1 Denouement

开启第二扇大门后来到作战区域，高处有BOSS级的Buzzard虎踞龙盘、俯视着战场，中央则有2个Romanov-N和大量杂兵，之后还会有传送阵送来Romanov-D率领的增援。建议直接左拐调查机关开门，把房间内的敌人清掉，就可以利用这里的机枪座重创外面的强敌。

### BOSS Buzzard

打法要点不变，由于有机枪座的强大火力辅助，此次对付它可谓异常轻松。由于还有不少杂兵干扰，建议在EMP充足的情况下先扔雷控制场面再猛扫BOSS弱点，尽量速战速决。

随后来到有两门激光炮把守的大桥。先用EMP清掉飞行部队，再以狙击枪把对面的机枪座操作员、桥上的敌人全部击杀，然后趁激光发射的间隙一路喷射滑行强渡大桥。上到对面建筑的二楼时需要安装炸药，这里会刷出1个BIA，地上就有火箭发射器，便于玩家快速削减这个强敌的血量。到小房间引爆、炸毁激光炮台后，还需利用这里的机枪座掩护友军过桥。最后又要与"水晶人"二度交锋。

### BOSS Crystal Viper

打法不变，不过BOSS隐身的频率会大幅提高。房间内有包括电锯发射器、火箭发射器在内的充足补给，以电锯发射器的近战攻击命中它几次，能直接将其打入跪地不起的硬直状态，然后换火箭发射器猛轰胸口弱点。不过需要注意，每次切中BOSS以后要立刻拉开距离，找掩体躲避对方的广范围电磁攻击。另外在击倒BOSS后，它落在地上的头部还会爆炸，拥有一击必杀级别的伤害。

## MISSION 2 Soldier

本关要追着伯恩斯一路打，中途还需坐上运输机（掉到飞机边缘的QTE时得逆时针旋转摇杆）。沿途刷出的大兵都拥有喷射飞行能力，武器种类也比较丰富，还会投掷烟雾弹，头部依旧是其弱点，EMP对他们也能生效。

### BOSS Robert Burns

BOSS左手的盾牌能抵挡不少子弹，还会发射导弹和大威力的炮弹；右手则能作为机关枪攻击。想要尽可能多地造成伤害，只能集中攻击头部或身体。他会且战且退，建议优先清掉杂兵再专心对付伯恩斯。即使玩家打得非常顺利，BOSS也会"锁血"，即到达最后的场景前都无法被击倒。进入控制室时，场内有多达6名杂兵干扰，务必第一时间把他们干掉再与BOSS纠缠。如果前中期时已经让BOSS的血量消耗殆尽，此时可以直接对准伯恩斯一顿扫射，瞬间结束战斗。




## MISSION 3 Deception

### BOSS Bogey Alpha & Bogey Bravo

本章节只有最终BOSS战，玩家需要同时对付飞行速度极快的Bogey Alpha（红色）和Bogey Bravo（蓝色），压力可想而知。它们所用的招式是将ACT 1-8的BOSS一分为二：红色的会使用蓄力狙击、狙击连射、张开翅膀的大型激光扫射、投掷子母雷等攻击方式；蓝色的则以狙击连射、张开翅膀的跟踪激光、投掷EMP装置为主要进攻手段。场景内的掩体会随着时间反复升降，武器补给也非常充足，躲避对方的攻击时应多用"凌波微步"的技巧，并配合声音判断其出招套路。

虽然红色的BOSS更具威胁，但建议先把火力集中倾泻在蓝色的身上，因为其防御力相对较低。推荐的武器与1-8时相同，远程时以突击步枪和跟踪激光抢展开攻势，近距离则可以换出霰弹枪。如果想用火箭发射器攻击BOSS，依旧要抓住其张开翅膀停留在空中的发招硬直，或是扔EMP炸出的跪地状态，否则即使锁定也会被轻易躲开。

当把其中一个BOSS的血量削减到一定程度，它们会同时说出"Let's go"并飞过来近战触发QTE，连打X键即可消灭一人并触发Check Point。后半段的战斗难度依旧不低，因为剩下的BOSS会使用全部种类的招式，而且行动速度更快。玩家只需坚持一会儿，等萨姆要求艾蕾娜解除装甲的限制，ARS槽就会大幅增加，同时恢复速度变快，此时便能尽情启动AR模式攻击对方。最后阶段还有QTE，依次是连打X键，摇杆←、→、←、↑，最后举枪瞄准BOSS射击。

结局后的Staff表也是一个小关卡，需通过摇杆瞄准并射击制作人员所代表的陨石，最后还有稻叶敦志和三上真司两大巨头。特殊关的分数会计入总分，不过并不会Game Over，即使全程放置也无影响。



特别策划 跨界特攻 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

# 雕像收集

流程中共有112个雕像（Pangloss Statue），是本作的收集品，关系到一个成就。雕像初始时为金色，用枪械或近战攻击命中后变为红色，就表明已收集完成。除了ACT 1-1外，每关都有4个雕像，玩家的收集情况可以从标题画面进入Mission，在选关的同时看到。

## ACT 1-2



雕像001 章节开始后进入左侧的通道，在需要喷射滑行才能通过的矮路口前回头，雕像就在通道上方。



雕像002 喷射滑行通过前面所述的矮路口后立刻回头，从两个掩体之间的缺口望向右前方，雕像位于远处的通道上。



雕像003 大门开启后进入房间，雕像在左侧武器箱后方的红色运输机上。



雕像004 在房间另一侧出口的大门前回头（右侧有武器箱），雕像位于上层平台的护栏边。

## ACT 1-3



雕像005 章节标题出现后，雕像就在前方的楼梯下，从台阶之间的缝隙中可以看到。



雕像006 BOSS战结束后，上层平台通往下一区域的大门开启。在大门前向左转，雕像位于集装箱边。



雕像007 位置同前，在大门前向右转，雕像就在栏杆后的不远处。



雕像008 在大门前右转来到上层平台的尽头，雕像位于栏杆后方的地上。

## ACT 1-4



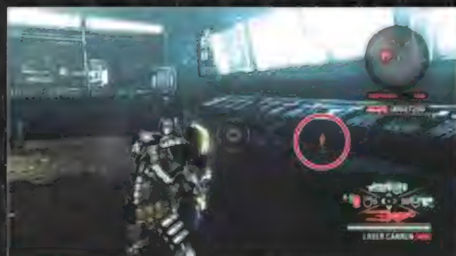
雕像009 章节标题出现后，正前方有一辆起火的装甲车，雕像就在车顶。



雕像010 下层战斗期间Romanov-N登场时，以面朝它为方向参照，向右走到尽头，雕像在两个着火的集装箱后面。



雕像011 上层有1个名叫F.Kennedy的被俘友军，走到他身后的平台缺口处朝下看，雕像在下层的集装箱上。



雕像012 救出所有友军后上层大门开启，雕像就在门内右侧的控制台前。

## ACT 1-5



雕像013 章节标题出现后往右后方走，雕像就在武器箱右侧的栏杆上。



雕像014 掩护友军期间来到大门上方，走到机枪座左侧尽头并转身，雕像在对面集装箱附近的地面上。



雕像015 在宽阔地带消灭Tank后，来到通往下一区域的路口右侧，雕像位于黄色指示灯正下方。



雕像016 位置同前，在两盏黄色指示灯之间有一个写着“SCR-18”的滚动字幕牌，雕像就在正上方。

## ACT 1-6



雕像017 我方装甲车登场的位置，左侧有一个火堆，雕像在熊熊火焰后方。



雕像018 炸毁路障期间沿左侧的扶梯来到最上层后转身，雕像位于对面的平台上。



雕像019 炸毁路障后往前走几步，通道左侧有一个集装箱（前方是废弃巴士），雕像就在箱子后面。





雕像020 接近通道出口时，在地上摆放突击步枪的位置往右看，雕像位于火堆后的装甲车边。

## ACT 1-7



雕像021 雕像位于巨大坑洞内的钢筋上，沿着洞口左侧走可以看到。



雕像022&023 面朝通往下一区域的电梯，往右走到尽头角落处。雕像分别位于集装箱上、集装箱之间的缝隙里。



雕像024 搭乘电梯向上的过程中面朝左侧（即背对敌人来袭的方向），当电梯第一次停下时往上看，雕像就在横梁上（需眼疾手快）。

## ACT 1-8



雕像025 以正对大门（左右有两盏蓝色旋转灯）的方向为参照，转身向后走到死胡同里，从集装箱左侧和墙壁之间的缝隙望去，雕像就在后面。



雕像026 参照物同前，向左走有一部电梯，雕像在电梯的角落里。



雕像027 参照物同前，往右走向博士登场时的电梯，雕像位于一排集装箱边。



雕像028 参照物同前，大门左侧最高处有三盏并排的大灯，雕像在中央那盏灯下方的栏杆处。

## ACT 2-1



雕像029 首场战斗结束后需要开门，大门右侧有一架燃烧的运输机，绕进去就会发现雕像在运输机和装甲车之间。



雕像030 传送带区域第一段战斗结束后，踏上第二段传送带时逆着运行方向走（即与流程前进的方向背道而行），雕像位于栏杆后。



雕像031 传送带区域第二段战斗结束后，走上楼梯立刻左拐走到尽头，面向武器箱朝远处看去，雕像在对面的平台上。



雕像032 最后一段战斗，从剧情结束后的初始位置往正前方走，可以看到两块竖着的电子广告牌、火堆和集装箱，在集装箱处右拐往铁丝网后面看去，雕像在远处的地面上（一旦全灭敌人，就会强制结束本章节）。

## ACT 2-2



雕像033 章节标题出现后立刻转身走到轨道列车的车头位置，雕像就倒在角落处。



雕像034 第1次Check Point过后，会有一辆敌方的轨道车追来。当它超到玩家前方时，能看到列车尾部下方摆放着雕像，立刻启动AR模式射击，一旦错过就果断重开。



雕像035 列车碰撞停稳后，来到中部机枪座左侧的缺口位置并往左下看，雕像在建筑物突出的平台上。



雕像036 独自登上敌方的运输机后，会有友军从后方飞来，其中名叫A.Smith的队友驾驶的运输机尾部挂着雕像，同样需看准他超到前面的时机启动AR模式射击。



## ACT 2-3



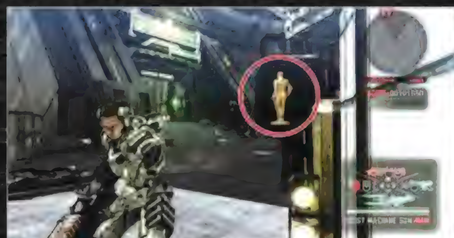
雕像037 章节开始时立刻向右转，对面有一架坠毁的载具，雕像就在顶部。



雕像038 解决掉狭窄区域的伏兵、拦路的大门开启后，雕像位于铁格地板下方。



雕像039 在对付双KNRB-0 Argus的BOSS战场景，从进来时的大门往左前方走，来到一个武器箱和霰弹枪并排摆放的地方，雕像在左上方的平台上。



雕像040 场景同前，在通往下一区域的大门左侧有一辆货车，车尾放着一把突击步枪，雕像则在堆放着集装箱的车头处。

## ACT 2-4



雕像041 章节标题出现后，出门左转的斜坡处有一个黄色的集装箱，雕像就在后面。



雕像042 首场战斗过后进门迎来Check Point，立刻右拐走到尽头并转身抬头看，雕像位于上层平台处。



雕像043 进入首栋建筑后，在二楼有两挺机枪座和武器箱，雕像就在右侧机枪座后方的墙角。



雕像044 进入第二栋建筑，在需要调查的机关处往外看，雕像位于对面的窗台边。

## ACT 2-5



雕像045 章节开始时先不要进入电梯，而是往左走，雕像在武器箱左侧的平台上。



雕像046 在U型通道的尽头，雕像位于靠近大门的右手边位置。

雕像047 走出第二部电梯，来到斜坡下时立刻往右前方看，雕像在远处的掩体上。





雕像048 在斜坡上建筑物的门口处转身，雕像位于前方水泥柱附近的地面上。

## ACT 2-6



雕像049 章节开始后立刻回头，出门左转就能看到角落里的雕像。



雕像050 攻打激光炮的场景，右前方有一个会刷出敌人的斜坡，从斜坡下摆放狙击枪的武器架处往右走，雕像在阴影里。



雕像051&52 场景同前，来到激光炮正下方的大门前抬头看，左右两个缺口处各摆放着1尊雕像。

## ACT 3-1



雕像053 章节开始的通讯对话结束后往前走，雕像就在武器架右侧的地面上。



雕像054 靠近楼梯最底层的机枪座，回头往上看，雕像位于种着绿色植物的花坛边缘。



雕像055 穿越敌人在楼梯底部设置的路障后，沿着右边走，途中会看到几个小箱子。在靠近一堆集装箱的那个小箱子前发动近战攻击，掀开盖子就能在其中发现雕像。



雕像056 场景同前，前进少许就会刷出敌兵，在狙击手所处的建筑物外墙上有几块广告牌，雕像在最下层的滚动字幕板上。

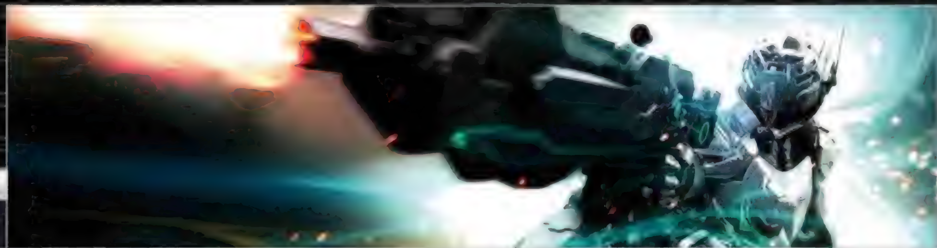
## ACT 3-2



雕像057 与艾蕾娜的通讯对话结束后，靠近出口的位置有一个着火的展示柜，雕像就在不远处的墙角。



雕像058 广场桥梁架设完毕后，走上桥向右前方看，雕像在对面的角落里。





雕像059 在广场上最右侧的敌方运兵车后有1个武器箱，雕像位于武器箱附近的垃圾箱里。




雕像060 在目睹大楼被激光扫倒的场景，右手边有一家名为“Cafecitos Cuban Cafes”的店铺，雕像在门前的铁格子里。

## ACT 3-3



雕像061 章节标题出现后沿着左边走，雕像在一辆废弃巴士的驾驶座上。



雕像062 到达第一个武器箱时公路开始崩塌，立刻启动AR模式往正前方瞄准，雕像在平台突出处（需眼疾手快）。



雕像063 突破两个Romanov-G所在的位置后一直向右前方冲，到达平台尽头时启动AR模式看向对面，雕像就摆在地上。



雕像064 冲过敌方的炮台阵后立刻左转，雕像位于银灰色的金属设施后面（注意，冲得太靠前会触发剧情，动作太慢则会坠落）。

## ACT 3-4



雕像065 打灭前6盏探照灯后，前方有一条横贯场景的轨道，顺着轨道往右看，雕像就在上面。



雕像066 狙击第7、8盏探照灯时，右边的那盏灯前方有一个闪着红光的导弹发射器，雕像位于其下方的平台上。



雕像067 打灭最后4盏探照灯后，在靠近圆形入口位置上方有两个闪着红光的导弹发射器，雕像就在它们左侧。



雕像068 安装炸药、炸毁路障的场景，到桥上放着声波枪的武器架边往下看，雕像在左下方栏杆处。

## ACT 3-5



雕像069 走上机枪座所在的天桥后来到最左侧，雕像就在下方的掩体上。



雕像070 跳下天桥后沿着公路走，在第一块岩石的右侧有集装箱，继续往右能看到雕像在翘起的水泥上。



雕像071 打完Kreon的脚来到下一区域，立刻沿着左边走，雕像位于摆放着重机枪的武器架后方。



雕像072 走上最靠近Kreon的那座桥，在机枪座的位置往右下方看，雕像在废弃的公车顶上。

## ACT 3-6



雕像073 搭乘轨道车自动前进的过程中，上方第二根横着的铁管上有雕像。



雕像074 BOSS战结束后来到有杂兵的房间，雕像位于左手边第一和第二个仓库之间的地上。



雕像075 在动力管道区域的平台处消灭第一波杂兵后，沿着斜坡向上走的同时往右看，雕像在管道上。



雕像076 搭乘第一部电梯来到上层，移动至第二部电梯时先不要急着启动，在机关处往右下方看，雕像在管道上。

## ACT 3-7



雕像077 章节开始时立刻左转，雕像就在外侧平台的地面上。



雕像078 搭乘第一部电梯来到上层后，站在第一个机枪座的右侧往右下角看，雕像在下层平台上。



雕像079 场景同前，站在第二个机枪座的左侧往前看，雕像在伸出的平台上。



雕像080 利用升降拉杆上上下下，来到最后的平台处需要调查开关，此时往右看就能发现雕像。



特别策划 跨界特攻 蒸汽世代 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

## ACT 4-1



雕像081 消灭第一波敌人后沿着左边走，在一块写着"Crown Point Park"的广告板处向上看，雕像在前方的树下。



雕像082 消灭第二波敌人后铁门开启，沿着左边走，同样有一块写着"Crown Point Park"的广告板，雕像位于左边的河对岸。



雕像083 在草丛区域清掉大批敌人，进入长廊后先左拐，来到机枪座所在的平台上，雕像在正中央机枪座右上方的树杈上。



雕像084 最后等待电梯到来的战斗区域，在摆放着火箭筒和突击步枪的武器架之间往远处看，雕像在一块岩石上。

## ACT 4-2



雕像085 章节标题出现时立刻右转，面对湖面往右上方看，雕像在栏杆边。



雕像086 击倒Buzzard后往前直走，前方有一辆装甲车，雕像在右侧的集装箱边。



雕像087 位置同前，在通往房间大门的桥梁右侧有三个集装箱，雕像位于右下角的平台上。



雕像088 击败KNRB-0 Argus来到户外，在上楼梯前转身（喷出水柱的位置），雕像就在废墟的阴影里。

## ACT 4-3



雕像089 消灭第一批敌人后，注意墙上的巨大数字2，在其左侧的缺口处能发现雕像。



雕像090 位置同前，在通道尽头有一个机枪座，雕像位于其后面的地上。



雕像091 走下铁质楼梯，来到钢筋水泥的废墟上时，注意看右侧的平台能找到雕像。



雕像092 位置同前，稍微前进几步立刻向左看，雕像在远处的平台上。

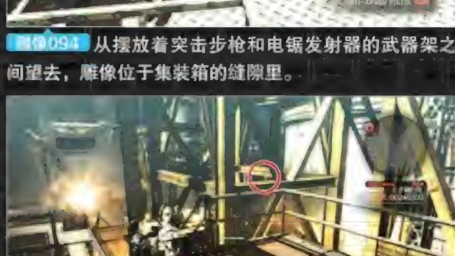
## ACT 4-4



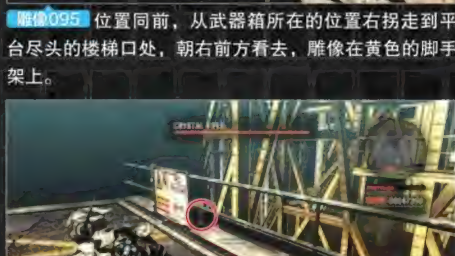
雕像093 通讯对话结束、调查机关开启大门时，往左后方走，雕像在废墟的角落里。



雕像094 从摆放着突击步枪和电锯发射器的武器架之间望去，雕像位于集装箱的缝隙里。



雕像095 位置同前，从武器箱所在的位置右拐走到平台尽头的楼梯口处，朝右前方看去，雕像在黄色的脚手架上。

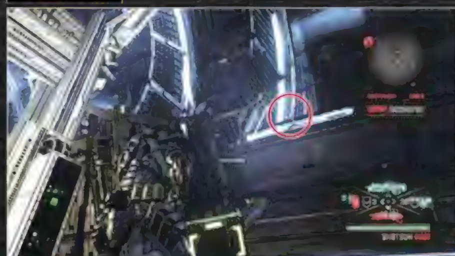




雕像096 在跳入Crystal Viper登场的场景后一直往右走，雕像在一块写着"NO SMOKING"的牌子后。



## ACT 4-5



雕像097 进入零重力区域后消灭第一区域的敌人，在靠近门口的武器箱处往右上方看，雕像在窗边。



雕像098 在进入第二个战斗区域前的拐角处，雕像在写有“ZERO GRAVITY AREA ALPHA”字样的牌子后。



雕像099 在进入第三个战斗区域前抬头，雕像位于门梁上（需仔细观察）。



雕像100 位置同前，进门后立刻右转，从摆着重机枪的武器架处往上看，雕像在窗边。

## ACT 5-1



雕像101 章节开始后在需要调查机关开门的位置左拐，走到尽头能看到雕像就在武器箱边的地上。



雕像102 来到Buzzard所在的战场时立刻右转，在尽头处有一辆货车，雕像在货车里的集装箱边。



雕像103 避过激光炮强渡大桥时，到达对面后立刻右拐，雕像就在墙壁的缝隙中。



雕像104 与艾蕾娜的通讯对话结束后，在进入大门前抬头，雕像位于左上角。

## ACT 5-2



雕像105 章节标题出现时不要急着进门，先转身走下楼梯并望向天花板，雕像悬挂在空中（容易被天花板的黄色灯光干扰导致看不清）。



雕像106&107 博士死亡的场景，沿楼梯走到下层就会看到电缆边“正在对谈”的两尊雕像。



雕像108 运输机停稳后等BOSS离开，走下楼梯右拐，雕像在运输机的正下方。

## ACT 5-3



雕像109&110 章节开始时往前走两步立刻回头，门梁上摆着两尊雕像。



雕像111&112 以网状的地板为参照，走到第4块地板上时停下，前方的通道上是最后两尊雕像（继续往前走就会触发剧情，导致无法回收）。

# 挑战模式

"挑战模式"是独立于故事模式之外的额外内容，前5个挑战关卡随着主线流程的完成情况逐步解锁，通过前5关后解锁难度最高的挑战6。每关场地内配置的武器、敌人的刷出规律都是固定的，击倒某些特定敌人掉落的武器/升级能量块同样固定。想要顺利通过六道难关，除了要熟练掌握应对不同敌人的手段、各种武器的使用技巧外，背板和一定的运气也是不可或缺的。




本模式的初期配置皆为突击步枪、重机枪、霰弹枪（特典武器不会出现），战斗中无需拯救濒死友军（不会掉枪），也无需刻意用"3杠加1星"的方式升级武器，玩家的惟一目的就是利用场上的有限资源攻克难关。前文已详细列举了各种敌人/BOSS的应对方法，这里就不再重复了，只介绍推荐的战术和站位等心得。以下打法并非过关的惟一方法，仅供各位玩家参考。

## Challenge 1

**场内武器** 手雷3枚×4、EMP手雷3枚×4、重机枪×3、电锯发射器×2、火箭发射器×2、跟踪激光枪×1、霰弹枪×1、突击步枪×1、狙击枪×1、声波枪×1

| 轮次 | 敌人 |
|---|---|
| Round 1 | Gorgie-USN×7（共3波） |
| Round 2 | Romanov-G×2、Romanov-N×1 |
| Round 3 | Gorgie-USR×6、Romanov-F×3 |
| Round 4 | MOA×3、Romanov-N×3 |
| Round 5 | Romanov-N×2、Bogey×1 |

战斗场景为ACT 1-7的巨大坑洞，场景开阔、武器充足，还有友军吸引火力，基本没有什么难度。

**第1轮：** 红色杂兵都是从坡底刷出的，开场立刻冲向对面，掌握好传送阵的时间差扔3颗雷可以解决掉80%的敌人，而且边上的装甲车附近就有手雷补给。

**第2轮：** 面对3个Romanov的压力不大，牢记Romanov-N出现的位置，提前站到背后可以用霰弹枪轻松命中弱点。然后再看准时机,射爆Romanov-G放出的大导弹。

**第3轮：** Romanov-F的威胁反倒不如Gorgie-USR，推荐用重机枪的近战动作启动AR模式，便于命中它们背上的燃料罐外。

**第4轮：** 提前站位第一时间抢夺MOA，然后凭借其火力压制3个Romanov-N，并更换好武器，为最后一波战斗做准备。

**第5轮：** 先用EMP控场，再操作MOA速杀Romanov-N，然后跳下来与Bogey展开缠斗。以集装箱和装甲车作为掩体比较可靠，跟踪激光枪是对付它的有力武器，火箭发射器则要看准其"发大招"或被EMP麻痹的硬直阶段才能准确命中。




## Challenge 2

**场内武器** 电锯发射器×3、霰弹枪×2、重机枪×2、声波枪×1、火箭发射器×1

| 轮次 | 敌人 |
|---|---|
| Round 1 | Gorgie-USN×9（共2波）、Gorgie-USS×6 |
| Round 2 | Gorgie-USR×6、MOA×2、Romanov-N×1 |
| Round 3 | View Hound×6、A2 Sphere×6 |
| Round 4 | Gorgie-USN×2、Gorgie-USR×2、Romanov-G×1、Romanov-F×1、Transporter×1 |
| Round 5 | Gorgie-USR×8、BIA×1 |

战斗场景为ACT 1-8初见博士时的电梯区域。从初始位置右转远处能看到一个机枪座，面朝它右拐到达的集装箱区域是躲避战火的好去处，危机关头推荐到此避难。

**第1轮：** 开场先看准传送阵的方向扔手雷，并尽快找到掩体躲避，因为周围高台上的狙击手和机枪座火力很猛，由于本关没有配置狙击枪，只能依靠突击步枪由近及远地逐一消灭。大门前的机枪座操作员固定会掉落1个升级能量块，建议先不要使用。

**第2轮：** 立刻抢下MOA就可以轻松消灭剩余敌人，大门前的机枪座也能为我方所用，清版前提前换上电锯发射器或声波枪。



**第3轮：** 往View Hound刷出的位置投掷EMP直接秒杀，然后用机枪座或是克制武器对付A2 Sphere。本轮敌人会掉落大量升级能量块，结束战斗前记得先拿起火箭发射器。

**第4轮：** 果断用火箭发射器轰向Romanov-G，爆炸还能波及到附近的杂兵，注意空中的那架运输机要尽快解决，之后可以稳扎稳打。

**第5轮：** 先扔一发EMP控场，再朝杂兵聚集的方位来一发火箭弹，最后把火箭发射器剩余的弹药都倾泻到BIA身上，升级能量块能提供充足的子弹补给。

## Challenge 3

**场内武器** 火箭发射器×1、重机枪×1、突击步枪×1、霰弹枪×1、电锯发射器×1、声波枪×1、跟踪激光枪×1

| 轮次 | 敌人 |
|---|---|
| Round 1 | Gorgie-USN×1、Air Galtling×1、Gorgie-USG×5（共2波）、A2 Sphere×3（共2波） |
| Round 2 | MOA×1（共3波）、Gorgie-USG×4（共2波）、Gorgie-USR×4 |
| Round 3 | Romanov-D×3、Gorgie-USG×6 |
| Round 4 | A2 Sphere×6、Unknow×1 |
| Round 5 | View Hound×6、Buzzard×1 |

本关的难点在前3轮，需要与众多速度极快的敌人短兵相接，场面会显得颇为混乱。从初始位置朝正前方冲到平台尽头位置，两端各有一个大型的黄色集装箱，躲在后面利于防守。

**第1轮：** 第一时间解决空中的敌人和机枪座操作员后，推荐去拿声波枪。想要靠手雷形成范围杀伤的话，务必用AR模式引爆的方式，否则对这些速度快的敌人收效甚微。

**第2轮：** 抢下MOA后就可以居高临下地压制敌人，建议至少留两台的弹药给下一轮战斗。

**第3轮：** 依旧是靠MOA的强大火力速杀Romanov-D，清版前建议换上电锯发射器和火箭发射器。

**第4轮：** 凭借电锯发射器的特效无视形态直接秒杀A2 Sphere，然后以近战的方式切开Unknow，并换出火箭发射器猛轰。交战时一定要沉着冷静，确保BOSS处于攻击后的硬直时再近身，毕竟对方会必杀一击。

**第5轮：** 用EMP秒杀空军并定住Buzzard，随后就是火箭发射器的轮番轰炸，场上掉落的升级能量块全部用来补充火箭弹。

特别策划
跨界特攻
蒸汽世代
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

# Challenge 4

场内武器 ①②霰弹枪×1、狙击枪×1、重机枪×1、声波枪×1；③霰弹枪×1、EMP手雷3枚×1；④突击步枪×1、跟踪激光枪×1、火箭发射器×1、手雷×1；⑤声波枪×1、霰弹枪×1、重机枪×1

| 轮次 | 敌人 |
| --- | --- |
| Round 1 | Gorgie-USG×6、Romanov-F×1（共2波） |
| Round 2 | Romanov-G×2、Romanov-N×1、Jellyfish-M×17、Gorgie-USR×8 |
| Round 3 | Gorgie-USN×3（共2波）、Air Galtling×1、Unknow×1 |
| Round 4 | View Hound×5、Gorgie-USN×4、Tank×1 |
| Round 5 | Romanov-G×2、Gorgie-USG×2、Crystal Viper×1、Romanov-F×1 |

战斗场景为ACT 4-1的公园，地形狭长。每完成一、两轮的战斗后，才会开启前往下一区域的大门。而且本挑战开始不再有友军支援，难度陡增。

**第1轮：**首先对付移动快速的杂兵，有需要的话可以投掷1颗EMP控场，记得合理利用场景的长度，带着敌人边打边跑。消灭Romanov-F前推荐冲到声波枪所在的位置附近待机（如图所示）。

**第2轮：**看准传送阵中敌人出现的瞬间开启AR模式，用声波枪对站位密集的Jellyfish-M和Gorgie-USR予以痛击，这里的岩石也可以抵挡Romanov的攻势。等杂兵数量锐减后再出去，通过左右来回翻滚的方式引诱Romanov-G发射大导弹，就能以最少的弹药消耗解决它（站在山坡上那个Romanov-G可以用声波枪的吹飞效果轰下来）。本轮固定掉落的升级能量块建议给霰弹枪使用。

**第3轮：**来到新的区域，击落空中机枪座后耐心解决杂兵，创造与Unknow单挑的机会。由于本关完全不会掉落电锯发射器，霰弹枪成为了对付BOSS的关键，在近距离喷几发就能把它打得七零八落，然后先扔EMP定住核心，再换霰弹枪猛轰。沿着斜坡向上能发现EMP补给，BOSS掉落的升级能量块建议继续给霰弹枪。

**第4轮：**新的区域开放，算好传送阵的时间差一发EMP秒杀空军、一发手雷清掉地面杂兵，之后就可以专心应对Tank了——依旧是绕后用霰弹枪喷弱点的老套路，不过建议留点EMP。清场后记得带上火箭发射器。

**第5轮：**进入最后的区域，场景非常狭小，堪称本挑战最难的一场战斗。开场先用EMP定住冲过来的Gorgie-USG和山坡上的Romanov-G，随后开启AR模式用重机枪集中火力爆头，只要打瞎一个Romanov-G就能让战斗的压力锐减。稍事回复ARS槽后，直接用火箭发射器来秒杀另一个Romanov-G并清掉其他杂兵。现阶段先不管水晶人，除非它以冲刺的状态靠近就直接QTE放倒，否则不要与它多做纠缠。消灭Romanov-F后固定掉落一个升级能量块，正好用来补充火箭弹，便于尽快结束战斗。




# Challenge 5

场内武器 ①火箭发射器×1；②③重机枪×2、突击步枪×1、狙击枪×1、声波枪×1、EMP手雷3枚×1；④⑤声波枪×2、霰弹枪×2、重机枪×2、火箭发射器×2、EMP手雷3枚×1

| 轮次 | 敌人 |
| --- | --- |
| Round 1 | Gorgie-USN×6、Transporter×2 |
| Round 2 | Shicane×4、Gorgie-USR×6、Air Galtling×1 |
| Round 3 | Gorgie-USN×5、Gorgie-USG×5、Buzzard×1 |
| Round 4 | Romanov-D×3 |
| Round 5 | Gorgie-USS×7、KNRB-0 Argus×1 |

战斗场景从ACT 5-1的大桥区域逆行，同样是递进式的挑战关卡，而且地形对玩家有利，整体难度反倒比前一场低。

**第1轮：**开场直接用“投掷手雷→启动AR模式引爆”的方式清掉所有杂兵。对付室外的2架运输机时也不可大意，因为它们一枪就能把主角打得濒死。离开前拿上身边的火箭发射器。

**第2轮：**敌人都从楼下刷出，只要玩家保持在出门后楼梯的拐角处，凭借“跳出去启动AR模式杀敌→跳回来躲着回复ARS槽”的方式就可以安全地解决这些杂兵（注意先把室外飞着的机枪座干掉）。本轮掉落的升级能量块先不要急着使用。

**第3轮：**走上大桥时敌兵就会从对面冲过来，凌空打爆手雷的方式依旧奏效。如果觉得压力过大也可以退守楼梯，不过注意不要走上二楼，免得被Buzzard打到。单挑BOSS没什么难点，它无法走进室内，用火箭发射器对准弱点猛轰即可，升级块都用来补充火箭弹。到达对岸后用声波枪换掉没有子弹的火箭发射器。

**第4轮：**下坡后3个横冲直撞的Romanov-D颇为吓人，推荐以重机枪爆头的方式先打瞎它们，万一对方直冲过来，用声波枪的吹飞特效也可以直接将其打躺下。趁对方“抓瞎”期间，去换上火箭发射器并开启小房间的房门。

**第5轮：**最后一波敌人刷出时立刻进入小房间，在这里先用轻机枪干掉正面视线范围可及的狙击手，然后靠机枪座对BOSS输出伤害（建议先打手臂关节）。房间能抵挡BOSS的大部分攻击，但切记并不是绝对安全的。当KNRB-0 Argus的核心暴露后立刻换火箭发射器锁定，6发足以解决，第4轮敌人也会掉落火箭发射器和升级能量块。




# Challenge 6

场内武器 重机枪×3、突击步枪×2、霰弹枪×2、跟踪激光枪×2、狙击枪×1、声波枪×1、电锯发射器×1、EMP手雷3枚×1

| 轮次 | 敌人 |
| --- | --- |
| Round 1 | Gorgie-USN×4（共3波）、Crystal Viper×1 |
| Round 2 | Bogey×1、Gorgie-USR×2、Gorgie-USN×4（共2波）、View Hound×5（共2波） |
| Round 3 | Gorgie-USN×4、Romanov-D×2、Romanov-G×1、Romanov-F×1、Romanov-N×1 |
| Round 4 | Gorgie-USG×6、A2 Sphere×6、Air Galtling×2、BIA×2 |
| Round 5 | Bogey Alpha×1、Bogey Bravo×1、A2 Sphere×9 |

战斗场景是ACT 3-2的广场，不但没有覆盖面积较大的掩体，敌人超强的攻击意识也让本挑战成为了无数玩家完成“全成就”之路上的最大噩梦。

**第1轮：**开场立刻换上声波枪，配合AR模式来快速干掉杂兵。水晶人依旧是先放置不管，等清场后再慢慢对付它。本轮敌人固定会掉落1把声波枪，击倒BOSS后立刻




跑到中央的雕像附近待机（如图1所示）。

**第2轮：**朝杂兵刷出的位置各扔一发手雷，然后换出EMP秒杀空军，在此期间还需注意Bogey的动向，利用雕像所在的石柱来抵御攻击（注意，BOSS张开翅膀的激光连发能打碎石柱）。即使有尚未解决的Gorgie也无需介意，因为它们只会在掩体附近徘徊，很少主动上前。对付BOSS时要冷静耐心，多通过音效和它的台词来判断攻击套路，其扔出的EMP装置务必第一时间打爆。消灭杂兵前先去拿好电锯枪和声波枪，最后到楼梯右侧的废墟后待机（如图2所示），准备迎接下一轮敌人。本轮固定会掉落1个升级能量块。

**第3轮：**先对准中央传送阵扔雷清掉杂兵，如果玩家的站位足够靠后，场上的Romanov系列敌人全都会原地不动。换出声波枪将Romanov-F轰飞，它站起身时正好会背对玩家，这样打爆燃料罐时能顺便炸死边上的Romanov-G并重创Romanov-D。再用机枪扫射打死左侧的那个Romanov-D，稍稍向前移动把右侧的Romanov-D引过来，等它冲锋结束后换出电锯枪斩首，再迅速靠近场上最后一个Romanov-N，如法炮制切掉头部，便能化解本轮的难题了。敌人固定会掉落1把火箭发射器。

**第4轮：**声波枪是对付Gorgie-USG和A2 Sphere的有力武器。先站在台阶下，看准传送阵刷敌的瞬间先发制人，然后迅速冲向右侧，在飞行机枪座浮上地平线的时候启动AR模式将它击落。随后扔出EMP，将身后赶来的杂兵定住再利用声波枪逐批干掉，别忘了空中还有一个飞行机枪座。两只BIA同场的战斗压力可想而知，推荐拿上火箭发射器，趁它们站位集中的时候发射，再用重机枪集中火力干掉其一。开始最后的决战前换好跟踪激光枪，并记得补充EMP手雷。

**第5轮：**开场依旧是用声波枪秒杀3批A2 Sphere，由于有两个BOSS同时在场，千万不要在同一个地点停留超过2秒。之后就在台阶下的废弃车辆附近与敌人兜圈子，危急关头除了扔EMP外，香烟也是保命的方法。抓住敌人攻击的间隙用跟踪激光枪锁定蓝色的Bogey Bravo，打完两把后还有升级能量块可以利用，全数命中的话足以把它干掉。只剩下Bogey Alpha时它同样会自我强化，但是主角却没有正篇流程中的“解除装甲限制”Buff，只能耐心地展开持久战，以机枪与它慢慢周旋。此战的时间长、压力大，一旦失手就前功尽弃，很容易让玩家的心态崩溃。如果实在觉得敌方火力密集、难以支撑时，别忘了系统部分介绍的“无限雷Bug”。




# Steam成就

| 成就总数 | 50个 |
| --- | --- |
| 全成就难度 | 9/10 |
| 全成就所需时间 | 15～30小时（依技术而定） |
| 在线成就 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 成就BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

## 成就路线

本作的流程虽不长，但全成就难度很高，主要难点就是万恶的挑战模式第6关，而且具体的完成时间也会因玩家的技术而有较大出入。

对原作了然于胸的老玩家，可以采取最短的路线：①一周目选择Hard难度尽量收集雕像、并达成不死亡通关（注意中途不要退出选关）；②通过选关补完雕像和特殊条件的奖杯；③累计近战攻击杀敌的数量；④完成挑战模式的所有关卡。

如果是初涉本作的新手，推荐采用以下路线：①一周目选择Normal难度尽量收集雕像（注意中途不要退出选关）；②二周目选择Hard难度达成不死亡通关（注意中途不要退出选关）；③通过选关补完雕像和特殊条件的奖杯；④累计近战攻击杀敌的数量；⑤完成挑战模式的所有关卡。



### One Day at DARPA

解锁条件 完成教学模式中的所有项目

获得方法 新开游戏时自动进入教学模式，除了强制完成的Camera Controls和Basic Controls外，后续的Movement、Weapons & Tactics、Close Quarters、AR Mode这4项也要逐一完成后再退出。



### Space Normandy

解锁条件 以任意难度完成第1章



### Storming Grand Hill

解锁条件 以任意难度完成第2章



### I Don't Speak Kreon!

解锁条件 以任意难度完成第3章



### My Way

解锁条件 以任意难度完成第4章



### End to Major Combat Operations

解锁条件 以任意难度完成第5章



### Survivor

解锁条件 以任意难度完成所有章节

获得方法 必须选择New Game从1-1章节一直打到游戏通关，中途不能通过任务选择的方式选关，否则会导致此成就无法解锁。



### Operation Overlord II

解锁条件 以困难以上难度完成第1章



### Ain't Life Grand?

解锁条件 以困难以上难度完成第2章



### Cry on, Kreon!

解锁条件 以困难以上难度完成第3章



### The High Way

解锁条件 以困难以上难度完成第4章



### Mission Accomplished

解锁条件 以困难以上难度完成第5章



### ARS Operator

**解锁条件** 以困难以上难度完成所有章节

**获得方法** 同样必须选择New Game从1-1章节一直打到游戏通关，中途不能通过任务选择的方式选关，否则会导致此成就无法解锁。



### Gun Runner

**解锁条件** 取得过所有种类的武器

**获得方法** 拿起来即可，开火与否无所谓。



### King of the Hill

**解锁条件** 将任意一把武器升至满级

**获得方法** 利用系统部分介绍过的"快速升级技巧"，打到流程后半时主力武器基本就能升满了。



### Fight or Flight

**解锁条件** 主动开启AR模式并杀死1名敌人



### Adrenaline Rush

**解锁条件** 主动开启AR模式并连续杀死3名敌人

**获得方法** 推荐以重机枪爆头的方式，挑体力较少的红色杂兵下手。



### Going in for the Kill

**解锁条件** 用近战攻击累计杀死10名敌人



### A Heartbreaker and Lifetaker

**解锁条件** 用近战攻击累计杀死100名敌人

**获得方法** 推荐多用电锯发射器的近战攻击，不会清空ARS槽。虽然支持多周目累计，但由于游戏中查不到这项数据统计，只能是玩家在游玩的过程中留个心眼，尽量多用近战杀敌。



### Helloooo, Nurse

**解锁条件** 救起1名友军



### Knight in Shining White Armor

**解锁条件** 累计救起20名友军



### Death Wish

**解锁条件** 被动触发AR模式并杀死3名敌人



### 40 Yard Dash

**解锁条件** 进行一段喷射滑行刚好用完ARS槽且不过热

**获得方法** 找一个开阔地带或狭长的通道，甚至是直接怼着墙滑行也可以，按住LB键直到ARS槽即将耗尽前松开。判定不算很严格，多试几次即可。



### Home Run

**解锁条件** 摧毁1枚来自敌人的导弹或手雷



### Home Run God

**解锁条件** 累计摧毁10枚来自敌人的导弹或手雷



### Brutality Bonus

**解锁条件** 摧毁一个Romanov系列机器人的手和脚，再用近战攻击终结它

**获得方法** 推荐用电锯发射器，先启动AR模式瞄准关节，切掉对方的双脚和一只手（四肢全部打断会导致其死亡），然后再以近战攻击将其干掉。



### Romanov This!

**解锁条件** 用近战攻击杀死任一Romanov系列机器人



### The Hand of God

**解锁条件** 只用近战攻击连续杀死两个Romanov系列机器人

**获得方法** 选择Casual难度，2-1章节最后的平台区域和5-1章节的开始区域都适合解锁。注意过程中玩家只能用近战攻击，不允许开枪。



### Robots Tend to Blow Up

**解锁条件** 用一枚手雷同时杀死3名敌人



### Hole-in-One

**解锁条件** 用手雷杀死一个Chicane

**获得方法** 对方变成掩体时，只有把手雷扔到其身后才能致死。推荐选择2-1章节解锁，玩家可以从卡车下方轻松绕到敌人的背后。



### Short Circuit

**解锁条件** 杀死10名被电磁脉冲雷麻痹的敌人



### Two Birds with One Stone

**解锁条件** 使用声波枪一枪同时杀死2名以上的敌人

**获得方法** 推荐在1-6章节解锁，这里有大量的小水母机械Jellyfish-M。



### Trick Shot

**解锁条件** 用火箭筒的爆炸伤害同时杀死3名敌人



### Flash! King of the Impossible

**解锁条件** 用跟踪激光枪同时杀死4名敌人

**获得方法** 同样推荐在1-6章节解锁，Jellyfish-M的体力很低，只要跟踪激光枪锁定的目标不重复，轻松就能达成。



### Piece by Piece

**解锁条件** 破坏KNRB-0 Argus的核心前先破坏它的双手、头和后背



### That Ended Up Working Out Nicely

**解锁条件** 2-2章节，独自登上敌方运输机后，不放过任何一个敌人

**获得方法** 轨道列车的流程结束后，萨姆会抢夺一搜运输机孤军深入，等友军从后方赶来后，前方就会出现敌人的运输机。确保将对面的所有敌人消灭即可解锁成就，主角身边炮台的火力很猛，即使没带什么强力武器也无需担心。



### Failure Breeds Success

**解锁条件** 2-3章节，杀死两个处于人形态的KNRB-0 Argus机器人

**获得方法** 要点是打爆四足形态的KNRB-0 Argus机器人的核心后，在旋转摇杆的QTE环节故意失败，这样它就会变形成人形形态。之后再按部就班地击倒两个BOSS即可。







### Leibniz Defense Agency

**解锁条件** 3-2章节，不让敌方坦克毁掉中央的雕像

**获得方法** 本节的开场动画就会提示要保护的巨大雕像，我方到达对岸后敌方会有一辆Tank破墙而出，建议用EMP定住，然后换霰弹枪或火箭发射器猛轰弱点、快速解决，否则它的圆锯会破坏雕像。此外，前期隔岸对射的战斗中最好采用枪械射击的方式打倒2个Romanov-G，如果它们的站位不佳，以火箭发射器命中或引爆其射出的大导弹时，都有可能波及到它们身后的雕像。经测试，此时雕像碎裂的话，同样是无法解锁成就的。



### Tightrope Walker

**解锁条件** 3-3章节，摧毁两门大炮并完成任务

**获得方法** 在高速路冲刺的最后阶段会看到一个大炮阵，共有六门大炮，由于道路崩塌，靠近后只会剩下两门。只要途中捡起火箭发射器，到最后阶段快速轰爆再过关就能解锁。



### Fisher is the Other Sam

**解锁条件** 3-4章节，在单轨列车上时不被任何敌人或探照灯发现

**获得方法** 除了需要狙击掉标记出的所有探照灯外，途中还有一架朝着玩家直飞过来的运输机也要解决（后面两个路过的浮游炮台不影响此成就）。



### Flyswatter

**解锁条件** 3-4章节，摧毁所有浮游炮台

**获得方法** 击落第7、8盏探照灯后，集中精神注意正前方。当同伴说出“Enemy Ahead”时，远处会有两个浮游炮台从右向左飞过屏幕，立刻向后翻滚启动AR模式，狙杀两名驾驶员。建议选择Casual难度，这样无需刻意瞄头。



### Guardian

**解锁条件** 3-5章节，不让友军任何载具被敌人摧毁

**获得方法** 在桥上用机枪座掩护友军时，我方任意一辆装甲车都不能遭到破坏。只要选择Casual难度，并牢记敌方Tank的出击规律就不难达成。



### Hurry the #@$% Up!

**解锁条件** 3-7章节，到达Kreon顶端后摧毁敌方的运输机5架以上

**获得方法** 爬到巨大战舰Kreon的最顶端后不急着去拔能量管，而是把周围不断飞来的运输机击坠，直至成就解锁。



### Civil Disobedience

**解锁条件** 4-1章节，无视到达的电梯直至杀完所有敌人

**获得方法** 章节最后阶段，电梯到来后伯恩斯会主动带人进去并催促萨姆，此时不管他继续在外面杀敌，直到把敌方的增援全部干掉，解锁成就。



### Buzzard Beater

**解锁条件** 5-1章节，在Buzzard到达地面前将其摧毁

**获得方法** 章节开始阶段的战斗中，停在上层的Buzzard在血量被削减至接近一半时就会跳下来。因此要在用机枪座扫射一段时间后，扔EMP手雷把它定在上层，然后继续展开猛烈进攻。



### Smoke 'em if ya got 'em!

**解锁条件** 在一个任务中杀死10名被香烟干扰的敌人

**获得方法** 推荐在3-5章节解锁，在靠近Kreon的过程中，战舰上会放下甲板，上面聚集着大量的敌人。提前准备好火箭发射器，先在掩体后抽一根烟，再迅速朝敌群里轰炸。3根香烟配合3发火箭弹，足以达成所需的数量条件。



### Auld Lang Syne

**解锁条件** 杀死2个被香烟干扰的敌人



### The Best of All Possible Worlds

**解锁条件** 找到并攻击所有Pangloss雕像



### Tactical Challenger

**解锁条件** 完成全部6个挑战



### Living Legend

**解锁条件** 以任意难度完成游戏且未死亡

**获得方法** 听起来难，其实只要在Game Over的时候不选择Checkpoint，而是退回标题画面以Continue继续游戏，就不会计入死亡次数了。

VANQUISH™

©SEGA

# 次世代 专辑 VOL.10 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

## 在自由中沉浸
游戏行业能从
Arkane Studios那儿
学到什么

## BIOWARE
的“仙女座事故”

## 现实中的
## 逃生2
琼斯镇惨案始末

-DLC补完计划-

## 黑暗之魂 III
## DLC合集

-跨界特攻-

## 杀手47 | 逃生2 | 机甲狂潮

温馨提示：赠品“手柄时光”摇杆保护帽收纳铁盒请向零售商索取



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 红 光盘定价：58元

本手册随盘附赠不能单独销售